

HOBBY

CONSOLAS

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS

PRINCE OF PERSIA



ESPECTÁCULO EN MOVIMIENTO

La mayor odisea espacial

THUNDER FORCE IV

Para empezar
bien el año

PANZA KICK BOXING

LEGEND OF ZELDA

ROGER RABBIT

SHINOBI II

BEAST 2



JUGANDO A SER ARTISTA
MARIO PAINT

Concurso
REGALAMOS



100

GAME GEAR

Con sintonizador de TV

Solo...



16.9990 PTAS. +IVA*

La consola más Super tiene ahora un precio demoledor.
Con el CONTROL SET™ de SUPER NINTENDO disfrutarás del impresionante poder de
EL CEREBRO DE LA BESTIA a un precio alucinante. Más de 32.000 colores,
efectos en tres dimensiones, sonido stereo digital, múltiples scrolls simultáneos,
chip MD-7 y otras muchas bestiales características te están esperando.

Busca lo Super sólo en SUPER NINTENDO.

*PVP final recomendado: 19.540 Ptas. IVA incluido.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS **Nintendo**

El Cerebro de la Bestia

o Acompañado

Nadie podrá acompañar mejor a tu
SUPER NINTENDO que Mario.
SUPER NINTENDO y SUPER MARIO WORLD.
Juntos a un precio nunca visto. Descubre
96 fantásticos mundos en su última y más
divertida aventura.

22.990 PTAS.
+IVA*

*PVP final recomendado 26.440 Ptas. IVA incluido.



NUEVO
SUPER PACK



Nunca antes has visto nada igual.
SUPER NINTENDO más los dos juegos que
encabezan la lista de éxitos en el mundo
entero, a un precio super.

SUPER MARIO WORLD, con Mario
superándose a sí mismo.

STREET FIGHTER II, el único con 16 megas de
auténtica acción en un solo cartucho
¡alucinante!. Sólo con SUPER NINTENDO
podrás ponerles las manos encima.

28.690 PTAS.
+IVA*

*PVP final recomendado: 32.990 Ptas. IVA incluido.
(Oferta limitada hasta fin de existencias).

ERBE

ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

**LOS QUE NO TENGAN
SUPER NINTENDO...
TENDRÁN QUE SEGUIR
SOÑANDO**



STREET FIGHTER II™

SÓLO EN SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

SUMARIO

Año III - Nº 16- Enero 1993- 325 ptas. (Incluido IVA)

Canarias,
Ceuta
y Melilla
325 ptas.

8 NOTICIAS

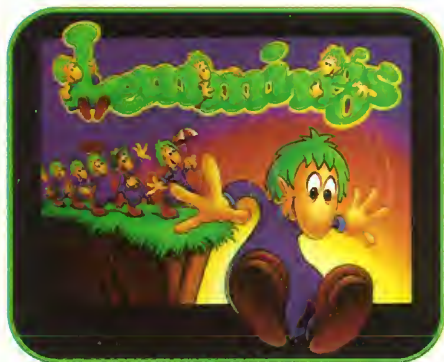
De aquí y de allá. De Japón y de Alpedrete. Todas las noticias que se cuecen en el mundillo consolero reunidas expresamente para ti en estas páginas.

14 MERCADILLO

Sin duda las fechas navideñas van a obligaros a rascaros los bolsillos para adquirir un montón de nuevos artilugios que están siendo editados para vuestras consolas. Aquí tenéis algunas muestras de ello.

16 LO MAS NUEVO

Tengas la consola que tengas, sea cual sea tu color, sexo, nacionalidad y equipo de fútbol favorito, si te quieres enterar de lo que es bueno...



139 EXITOS

Al finalizar la enooooorme sección de las novedades llegamos directamente a ver qué es exactamente lo mejor de lo mejor.

142 LASERS & PHASERS

Los más alucinantes trucos para los juegos más alucinantes.

148 TELÉFONO ROJO

Yen es ya un ídolo en este mundillo. Siempre dispuesto a acabar con vuestras dudas...y a veces también con vuestra paciencia!

158 LOCURAS

Una de nuestras secciones favoritas. Por no decir la que más. Nos encanta que nos enviéis vuestros dibujos. De verdad, son auténticamente geniales.

170 ACABA CON...

Este mes le toca el turno a uno de los nuevos mitos de Sega: Chuck Rock. Con la ayuda de este artículo y de vuestra habilidad, seguro que conseguís Acabar con él.

186 SUPERVIEW

Este mes han salido muchos juegos, pero el que viene... más.

MARIO PAINT

La creatividad e imaginación de Mario no tienen límites. Si creías haberlo visto todo en tu Super Nintendo, échale un vistazo a este programa de dibujo. Y después, cuéntanos.



¿Qué nos depararán los ados consoleros para este nuevo año que acaba de llegar? Quién lo sabe. Pero como estas fechas siempre son buenas para hacer predicciones, vamos a permitirnos la licencia de hacer una. Veamos.

En España se va a alcanzar la cifra de 40 millones de consolas. Esta presencia de máquinas en todos los hogares provocará que se estudie la posibilidad de crear una nueva asignatura para los Institutos de Enseñanza Media, la Consología, y nadie descartará la posibilidad de crear una nueva carrera: Filología Consolera. La lectura de Hobby Consolas será obligatoria para los menores de 99 años y Sega y Nintendo se unirán en una única compañía que regalará cartuchos a todo el que lo solicite... ¿Soñar? ¿Quién dijo soñar? Acaso el mundo de las consolas no es en sí un sueño?

TABLA DE SÍMBOLOS



◀ Gráficos



◀ Sonido



◀ Jugabilidad



◀ Lo mejor



◀ Lo peor

Edita: HOBBY PRESS, S.A. Presidente: María Andino Consejero Delegado: José Ignacio Gómez-Centurión Director Editorial: Domingo Gómez
Director: Amalio Gómez Directora de Arte: Susana Lurgie Redactor Jefe: J. Carlos García Díaz Redacción: Marcos García, S. Herranz, C. Alonso, Bruno Sol, J.L. del Carpio, J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición: S. Fungairiño (Jefe de sección), Santi Lorenzo, E. Jaramillo Directora Comercial: Mamen Perera Coordinación de Producción: Lola Blanco Secretaria de Redacción: Ana Torremocha
Dibujos: A. Fernández Fotografía: Luis Covaleta Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña) Colaboradores: A. Dos Santos, E. Lozano, David García.
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92 Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60 Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid. Depósito Legal: M-32631-1991

HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.
Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Solicitado control O.J.D.

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

NO HAY NADA MEGA

BASICA



17.600 PTS.
+IVA

Pack compuesto por una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad. Y claro está el adaptador de corriente.

SONIC PACK



19.900 PTS.
+IVA

Pack que te ofrece una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad, junto al magnifico juego SONIC y un adaptador de corriente.

Unitos **La Consola de 16 Bits Más Vendida**

MÁS GRANDE DRIVE

MEGA PACK



24.690 PTS.
+I.V.A.

Pack que incluye una Consola MEGA DRIVE, 2 Control Pad, y los videojuegos SONIC, WORLD CUP ITALIA, SUPER HANG ON y COLUMNS. Además... un adaptador de corriente.

La joya más preciada entre los mejores Consoleros... ahora al alcance de todos. SEGA lo ha hecho posible tras diseñar tres Packs entre los que encontrarás el que más se acerque a tus gustos y necesidades.

¡Házte con la joya!

MEGA DRIVE brilla a lo grande.

a del Mundo

SEGA

EN PANTALLA

BANDAS IRRECONCILIABLES (EE.UU.)

American Technos sabe muy bien lo peligrosas que son las calles de Nueva York... especialmente cuando ciertas bandas criminales unen sus fuerzas en un apasionante cartucho llamado



Combatribes, para asolar la ciudad de Súper Nintendo. Eso es algo que vosotros, amantes del orden, no podéis consentir, y para evitarlo tendréis que buscar y eliminar a la jefa de la malvada coalición, Martha Splatterhead, antiguo miembro de vuestra unidad Combatribe Cyborg. Antes, os tendréis que ver las caras con las bandas más sanguinarias de Gotham, ¡y en su propio terreno!



Y PROEIN S.A. METIO EL POKE

A partir de ahora los amantes del truco y el poke van a poder disfrutar del periférico más útil y divertido de todos, el Action Replay de Datel. La compañía española Proeinsa se va a hacer cargo de la distribución de estos anhelados aparatos que te permitirán modificar el juego a tu antojo. Número de vidas, barras de energía inagotables, elección de fase y potenciamiento

de armas serán algunas de las ventajas de las que podrás disfrutar con tan sólo leerte el manual y aprender unos sencillos y lógicos pasos.

Las cuatro consolas más vendidas de nuestro país, Game Boy, Nintendo, Súper Nintendo y Mega Drive contarán a partir de ahora con la compañía de su Action Replay correspondiente, y a un precio



apetecible. El de Mega Drive costará 11.490 pesetas los usuarios de Nintendo y Game Boy podrán adquirir su Action Replay por 7.490 pts; y, por último, que no el último, el de Súper Nintendo alcanza la cifra de 10.990 pts.

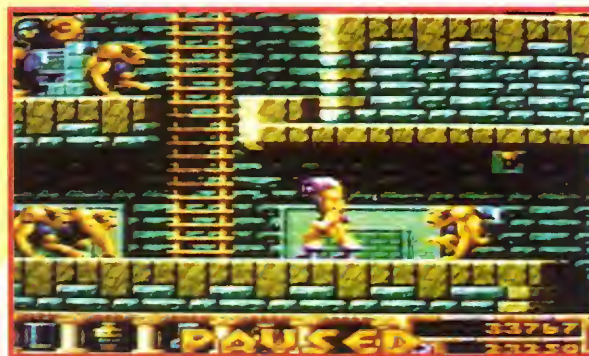
Ahora ya no tendréis excusa para completar ese juego que tanto se os resiste, sin tener que empezar una y otra vez desde el principio. Sí, ya sé, será con un poquito de trampa, pero es que hay juegos que...

LA LLAMADA DE LOS DIOSES CONSOLEROS

(GRAN BRETAÑA)

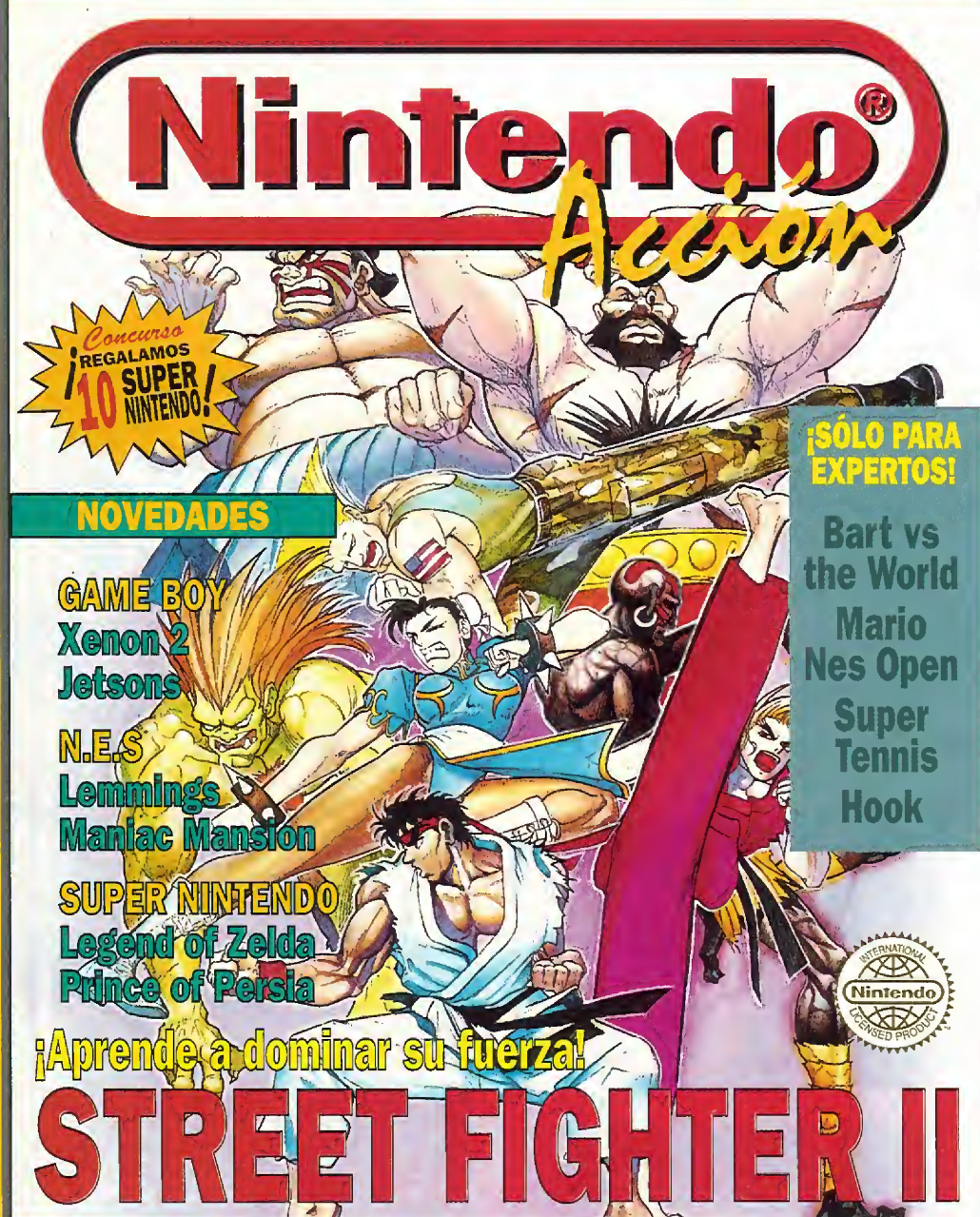
Las puertas del Olimpo consolero están abiertas a aquellos de vosotros que, igual que el mismísimo Hércules superó las doce pruebas, consigan completar con éxito las cuatro pruebas del mundo de Súper Nintendo en un nuevo juego llamado "Gods". En él, tras superar innumerables obstáculos de plataforma en plataforma, con la ayuda de los objetos que vayáis comprando a lo largo de la partida, conseguiréis elevaros a los altares de la diversión.

¡Ah!, se me olvidaba una cosa. ¿Sabéis que la máquina tiene muy mal genio y "se pica" con los mejores jugadores, poniéndoles las cosas más difíciles todavía? Pero merece la pena intentarlo, ¿a que sí?



ESTE VA A SER UN AÑO DE ACCIÓN

REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO II Nº2 - 350 PTAS



Nintendo®
Acción

**Concurso
¡REGALAMOS
10 SUPER
NINTENDO!**

NOVEDADES

GAME BOY
Xenon 2
Jetsons

N.E.S.
Lemmings
Maniac Mansion

SUPER NINTENDO
Legend of Zelda
Prince of Persia

¡Aprende a dominar su fuerza!

STREET FIGHTER II

**¡SÓLO PARA
EXPERTOS!**

Bart vs
the World
Mario
Nes Open
Super
Tennis
Hook

INTERNATIONAL
Nintendo
LICENSED PRODUCT

Bienvenido, de nuevo, a la **Acción**. Has llegado en el momento justo. No hace falta que busques más, ni que preguntes desesperado a las gentes. Aquí tienes la revista que necesitabas.

La que más **Acción** puede ofrecerte. Y prepárate. Porque para el segundo número de **Nintendo Acción** hemos preparado una cantidad de temas que no te dejarán parar ni un segundo. Con una guía del Street Fighter II, -uno de los juegos más activos del momento-, con la presentación de Legend Of Zelda, -un cartucho que acaba de salir pero que ya tiene la vitola de clásico-, y con la mayor cantidad de trucos que jamás hayas visto.

Con todo para las consolas **Nintendo** y para los jugones más **Nintendo**.

En Enero, a la venta el nº 2

EN PANTALLA

NUEVOS PRECIOS NEO GEO



El Rolls Royce de las consolas por fin ha bajado sus precios, muchachos. A partir de este momento, conseguir una Neo Geo es un poquito más asequible para vuestros bolsillos. Esta nueva avalancha de precios se hará oficial en enero de 1993, coincidiendo con las típicas rebajas, y reducirá considerablemente el alto coste de la más potente consola de todos los tiempos.

Ahora os vamos a contar cómo van a quedar configurados los precios, para que empecéis a soñar con esta máquina. El precio de la consola con un mando, situado antes en

79.900, baja a 63.000 pts, mientras que la configuración de consola, mando y juego a elegir entre 15 disponibles, que antes costaba 99.000, ahora se puede conseguir por tan sólo 75.000 pesetas. La cosa cambia ¡eh!

Pero no os vayáis todavía, porque los juegos también van a ver reducidos sus precios muy considerablemente. Por la apetecible cifra de 18.000 pesetas, tendréis a vuestra disposición quince titulazos entre los que destacamos Nam '75, Sengoku, Alpha Mission II, King of the Monsters, Super Spy, Top Players Golf, Ghost Pilots, Blue's Journey, Puzzled, League Bowling y 2020 Super Baseball.

Esto aún no es todo. Por un aceptable precio de 32.000 pesetas estarán disponibles un buen número de juegos: Magician Lord, Eight Man, Last Resort, Soccer Brawl, Trash Rally, Robo Army, Mutation Nation, Burning Fight, Fatal Fury y Andro Dunos, entre otros.

Sólo se escapan a esta locura rebajadora las últimas novedades que han salido al mercado. Estas, todavía mantendrán su precio normal, y es que los lujos se pagan, amigos. Si queréis Baseball Stars II, Ninja Commando, King of the Monsters II, World Heroes o el monstruo de 102 megas Art of Fighting, ya sabéis que los precios rondarán entre 32.000 y 40.000 pesetas.

Así que ya sabéis, pedídselos a los Reyes Magos, nunca se sabe.

EL PRÍNCIPE COMPLETA SU GIRA (GRAN BRETAÑA)

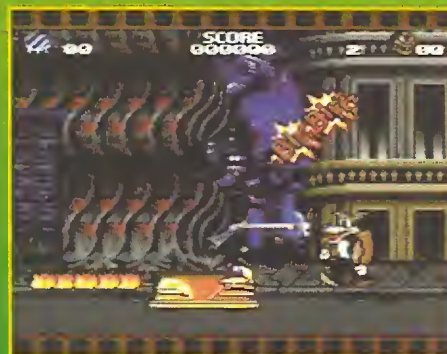
Después de hacer su entrada triunfal en Súper Nintendo, el célebre "Prince of Persia" completa su gira visitando la Nintendo y la Game Boy... ¡sin perder nada de dinamismo! Nuevamente, os veréis inmersos en un auténtico laberinto de pasillos, trampas y pinchos que os conducirán al encuentro de vuestra amada, no sin antes derrotar a los fieros espadachines que la custodian. A vuestra disposición tendréis una serie de pócimas, que de nada os servirán si caéis en una encerrona de vuestro enemigo.



OCEAN, EN LA CRESTA DE LA OLA (EE. UU.)

Sigue viento en popa la famosa compañía de videojuegos, deleitando a los usuarios de Superintendo con sus últimas novedades, como "Addam's Family 2" y "Cool World".

En la segunda parte de la escalofriante historia de la familia más terro-



rífica de nuestras pantallas, la pequeña y dulce Wednesday ha desafiado a su hermano escondiendo seis extraños objetos en la mansión de los Addams. Esta simple ocurrencia dará pie a una de las historias más divertidas y espectaculares que os esperan en Superintendo.

"Cool World" os introducirá en un mundo de ensueños y violencia en estado puro, que tiene como protagonista al pobre Jack Deebs. Con vuestra ayuda, tratará de imponerse en su lucha contra una multitud de personajes de los barrios más bajos de la ciudad más infame que os podáis imaginar. Será difícil que se resistan a sus elásticas manos y a sus poderosos saltos de rana.



DESDE
8.600
+IVA

*¿Qué hace un chico como tú sin una consola como ésta?
En la Nintendo estamos todos. Tus personajes favoritos. Los juegos
más totales. Todos tus colegas. ¡La Nintendo mola mogollón!*

VEN A LA NINTENDO

EN PANTALLA

NUEVOS PACKS NINTENDO

Iven al mogollón, ven a la Nintendo! Pues sí amigos, seguro que todos vosotros vais a recibir esta noticia con los brazos abiertos. Y es que Nintendo vuelve a sorprendernos con una novedad, esta vez dirigida a los interesados en la 8 bits. Spaco lanza al mercado con vistas a las cercanas navidades



tres nuevos packs bajo el nombre de Control Deck, rebajados notablemente de precio y que podrán los dientes largos a más de un fan de esta consola.

El primero de ellos nos ofrece conjuntamente la máquina y un mando por un precio de venta al público de 9.890 pts. La segunda configuración, compuesta por consola más dos mandos, asciende a 10.695 pts.

La tercera y última va dedicada a los cada día más abundantes seguidores del simpático Mario. Consiste en un pack formado por el Control Deck Mario, un mando y Super Mario Bros, que te brindará la oportunidad de poder disfrutar con tan ilustre personaje. Su precio, 13.800 pts.

Ahora sí que no podéis quedaros sin vuestra Nintendo 8 bits.

PANICO EN LAS CALLES DE SUPERNES (GRAN BRETAÑA)

El pánico se ha adueñado de las calles de Súper Nintendo al conocerse la noticia de la llegada de "Terminator", el gran matarife consolero que va arrasando todo allí por donde pasa. Fábricas, almacenes, monumentos y rascacielos servirán de escenario a una de las batallas más encarnizadas que jamás hayáis podido presenciar en vuestras pantallas. Con la ayuda de formidables armas de extraordinaria potencia, entre las que se incluye algún que otro puñetazo, os enfrentaréis a un sinfín de pistoleros, hasta encontraros con el último y más poderoso de todos ellos: el mítico exterminador.

¿Conseguiréis acabar con él de una vez por todas? De vosotros depende que en las calles de Súper Nintendo vuelva a respirar la tranquilidad.



HOLOCAUSTO ESPACIAL (GRAN BRETAÑA)

“Wing Commander”, el célebre programa que en su día estremeció las pantallas de ordenador, ha llegado a la Súper Nintendo con nuevas fuerzas y todas las emociones de un gran combate aéreo en el año 2.654. En él se decidirá la supremacía espacial, por la que luchan encarnizadamente los humanos frente a los habitantes de Kilrathi.

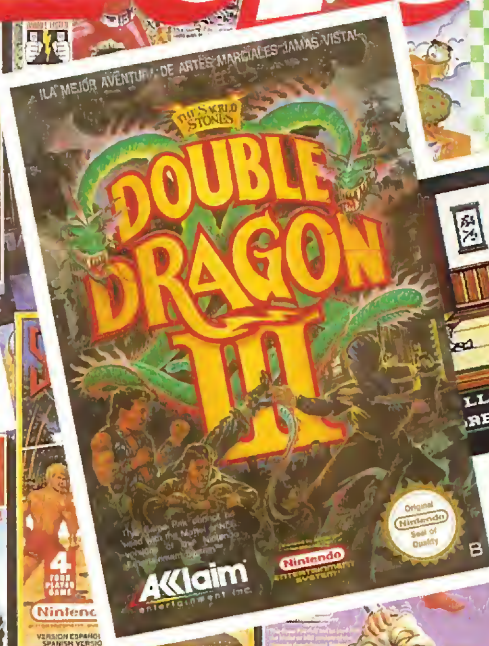
El objetivo del juego no puede ser más sencillo y adictivo: disparar contra todo lo que se mueva. Sin embargo, en determinadas fases del mismo tendréis que recurrir a vuestras células grises para elaborar una estrategia adecuada. Si falláis, podréis asistir como invitados de honor a vuestro propio funeral.



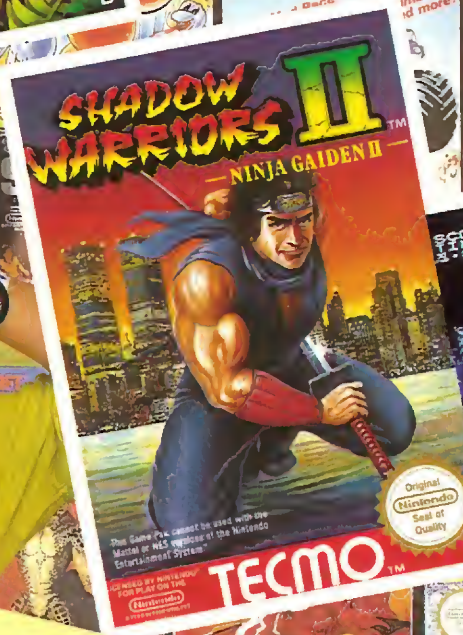
MOGOLLON DE JUEGOS



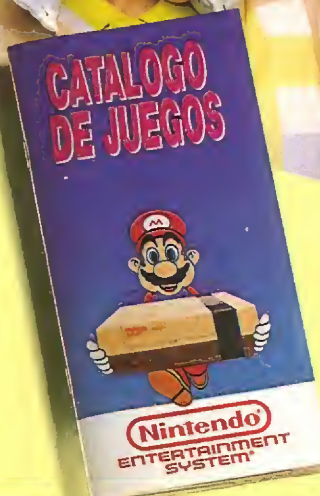
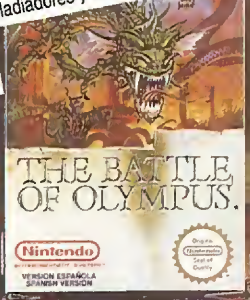
Monstruos prehistóricos te van a poner difícil el rescate de tu chica.



Sobrevive a los ataques de guerreros ninja, gladiadores y bárbaros de Manchuria.



Eres un auténtico NINJITSU. Y, ahora, tu sed de venganza, es infinita.



¡HAZTE GRATIS CON TU CATALOGO!

Pídelo en el Apdo. Correos 45080
28080 Madrid.

¡Mola Mogollón!

El MERCADILLO

Pro pouch. Una bolsita de lo más cuca y coquetona para transportar tu Game Boy cómodamente. Totalmente acolchada y mullidita, evitará malos golpes al aparatito y a los cartuchos. Tienes tres colores para elegir y la puedes encontrar en Consola Center por sólo 3.995 pesetas.



Volante de lujo. El último periférico que ha salido de la factoría de Logic 3 para Gran Bretaña, es un súper volante al que han denominado «Nigel Mansell Freewheel», en honor al campeón de F-1, claro. Se trata de un sistema que aporta una fiabilidad y sensibilidad absoluta para juegos de coches y de aviones. Aunque por el momento se desconoce si saldrá en España y a qué precio, se trata de una novedad de indudable interés. Seguiremos informando.



Master pak. Directo desde Consola Center nos llega este completo pak compuesto por bolsa, adaptador a la red, lupa, kit de limpieza y action pak. Como puedes ver, es todo lo que puedes necesitar para que tu Game boy esté de lo más cuidadita y protegida. Su precio es de 9.900 pesetas.

Para Súper Nes, Megadrive y Nes, Dro nos trae estos joysticks súper manejables con un estupendo control multidireccional, que te permitirá realizar con comodidad giros de hasta 360 grados. Además, incluye la opción de turbo con la que no se te resistirá ningún enemigo. Su precio es de 3590 pesetas para Sega y Súper Nes, y de 2990 para Nes.



Nes cleaning kit. Si tienes problemillas con tu Nes o con alguno de tus juegos preferidos, la causa puede estar en el tiempo. Me explico, en el tiempo que hace que no los limpias, claro. No te preocupes, porque Spaco tiene para ti un Kit de limpieza que dejará como nuevas las patillas de tu Nes y de tus juegos. Todo un invento, al módico precio de 2500 pesetas.



Super extendido. Que te apetece jugar con tu Súper Nes desde la cama y no te llegan los cables, no te preocupes, ya tienes la solución a tu alcance. Con estos cables extensores se acabaron los problemas de alcance. Ya puedes jugar desde el lugar que sea, sólo tienes que pasarte por Mail VxC y pagar 2095 pesetillas.

MOGOLLON DE COLEGAS



Acaba con el T-1000 o la humanidad pasará a la Historia.

¡Lucha por tu vida en directo!
Y ante millones de telespectadores!

**CLUB NINTENDO
¡VEN!**

Apto. de Correos 45080
28080 Madrid.

ESCRIBE Y HAZTE SOCIO

Trucos, secretos y mogollón
de regalos y sorpresas.

¡PARA QUE TE ENTERES!

Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Terminator TM 2: Judgment Day © 1991 Carolco International N.V.

SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España

AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45

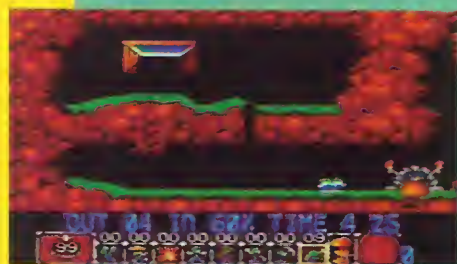
DESDE
8.600
+IVA

LO MÁS
NUEVO



LEMMINGS

¡La invasión más divertida!



Dentro de sus posibilidades hay que reconocer que se trata de un estupendo juego que sorprende por su fácil manejo y sus altas cotas de jugabilidad. Hay algunos fallos de scroll que no merecen casi ni ser nombrados.

Por lo demás, un muy buen juego.

Gráficos: 79%
Sonido: 70%
Jugabilidad: 85%
Total: 80%

Son pequeños, simpáticos, andarines, un poco lentos de ideas y tienen el pelo verde. ¿Quiénes son?. Más pistas por si aún no lo has adivinado. Emigran en manadas de número variable, pero siempre enorme. Son capaces de picar, escarbar, trepar, aterrizar suavemente sombrilla en ristre, bloquear el paso y explotar mientras cantan alegres cancioncillas... Caliente, caliente... Estás muy cerca.

Si además te contamos que su mayor ilusión es complicarte la vida con tu consola y hacer que te comas el coco para conseguir llevarles sanos y salvos hasta su hogar, entonces seguro que ya podrás gritar a los cuatro vientos: "Son los Lemmings".

Pues sí, efectivamente son los Lemmings, los bichos más simpáticos, tiernos y divertidos que han pisado tu consola -sea cual sea- durante los últimos siglos.

Y vete preparando, porque manadas de Lemmings se están preparando para invadir el mundo consolero y están dispuestos a provocar más de un ataque de nervios y más de un millón de partidas increíblemente divertidas.

Si estás dispuesto a enfrascarte en una lucha contra el tiempo que ponga a prueba tu rapidez a la hora de tomar decisiones, ya puedes elegir terreno.

Porque en esta batalla casi todas las consolas te secundan. Hay lemmings para todos los gustos. Vas a tener bichitos de estos para rato, de todos los tamaños y potencias. Desde la versión para Súper Nintendo, hasta la de la pequeña de Sega, la Game Gear. Pasando por la ya comentada versión de Mega Drive y las nuevas de NES y Master. Y pronto la de Game Boy, para que no falte ➤

SUPER NINTENDO

Esta es, sin duda, la mejor de todas las versiones. Excelentes gráficos, estupendo sonido, fácil manejo... Lo tiene todo para convertirse en uno de tus juegos preferidos.

Gráficos: 90%

Sonido: 89%

Jugabilidad: 92%

Total: 91%



Todo está ya listo para que los Lemmings, -los personajes más graciosos de la galaxia- lleven a cabo su invasión al mundo consolero.

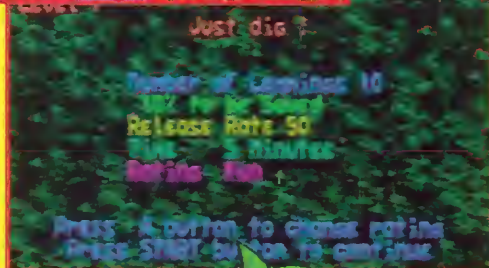


LO MÁS NUEVO



Si hemos de ser sinceros, la enhorabuena por los Lemmings se la deben llevar Super Nintendo y las tres Sega.

Aunque hay versiones para todos los gustos, la verdad es que la idea del juego se ha respetado bastante.



Difícil manejo, complicada selección de iconos... Si añadimos unos indeseables parpadeos que no te dejan ver con claridad a los personajes tenemos como resultado la versión peor -o la menos buena-, de las comentadas.

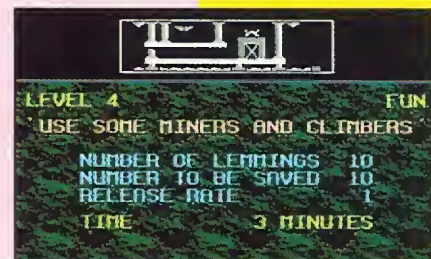
Un punto a su favor es que en la pantalla de presentación de cada fase aparece un esquema del mapeado que te ayuda a que vayas planeando la técnica a seguir.

Gráficos: 75%

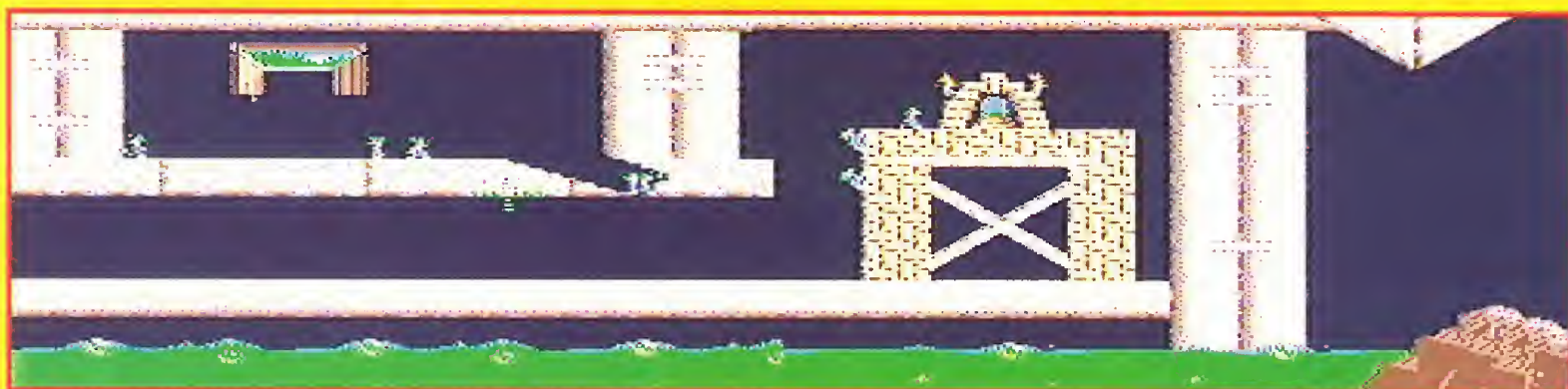
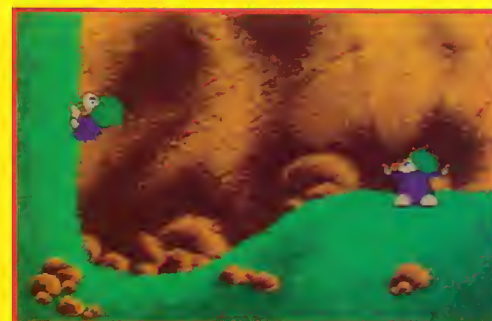
Sonido: 69%

Jugabilidad: 65%

Total: 65%



Los Lemmings te proponen un juego que supondrá un auténtico reto a tu inteligencia y a tu rapidez de reflejos. Olvídate de tener el botón de disparo pulsado sin parar. Aquí no hay armas. Aquí hay cerebro.





► absolutamente de nada. Como ves, podrás disfrutar de esta plaga sean cuales sean tus preferencias consolas. Si nos acompañas, haremos un rápido repaso a las peculiaridades, defectos y virtudes que caracterizan las aventuras de nuestros curiosos amigos en cada uno de sus nuevos hogares consoleros.

Empezamos pasando lista: Súper Nintendo, NES, Master System y Game Gear. Todas presentes y preparadas para la inspección.

Comenzamos por una virtud común a todas, una virtud innata a los Lemmings: la adicción que son capaces de provocar desde el mismísimo principio de sus correrías. Ponerse a salvar Lemmings y decir "es sólo un momento" es algo imposible. Ya sabes, diversión asegurada durante horas.



Sin embargo, la jugabilidad ya es otra cosa, porque si bien todas las versiones tienen un sistema bastante sencillo de selección de iconos, el programa de NES falla un poco, ya que hay que hacer auténticas maravillas para conseguir dar una orden.

Y esto de las órdenes es importante porque, como sabes, este juego consiste en adjudicar una serie de tareas a distintos Lemmings para que consigan limpiar el camino al resto de compañeros y les permitan regresar a casa sanos y salvos.

En fin, podríamos estar hablando horas y horas de estos entrañables amigos, pero el espacio se nos acaba... Y con esto hemos encontrado una excusa perfecta para irnos ahora mismo a jugar como locos con estos personajes que, sin duda, se convertirán, -como lo han hecho con nosotros-, en tus compañeros inseparables. ¡A por ellos!



La pequeña de Sega ha sabido captar todo el carácter de este simpático programa.

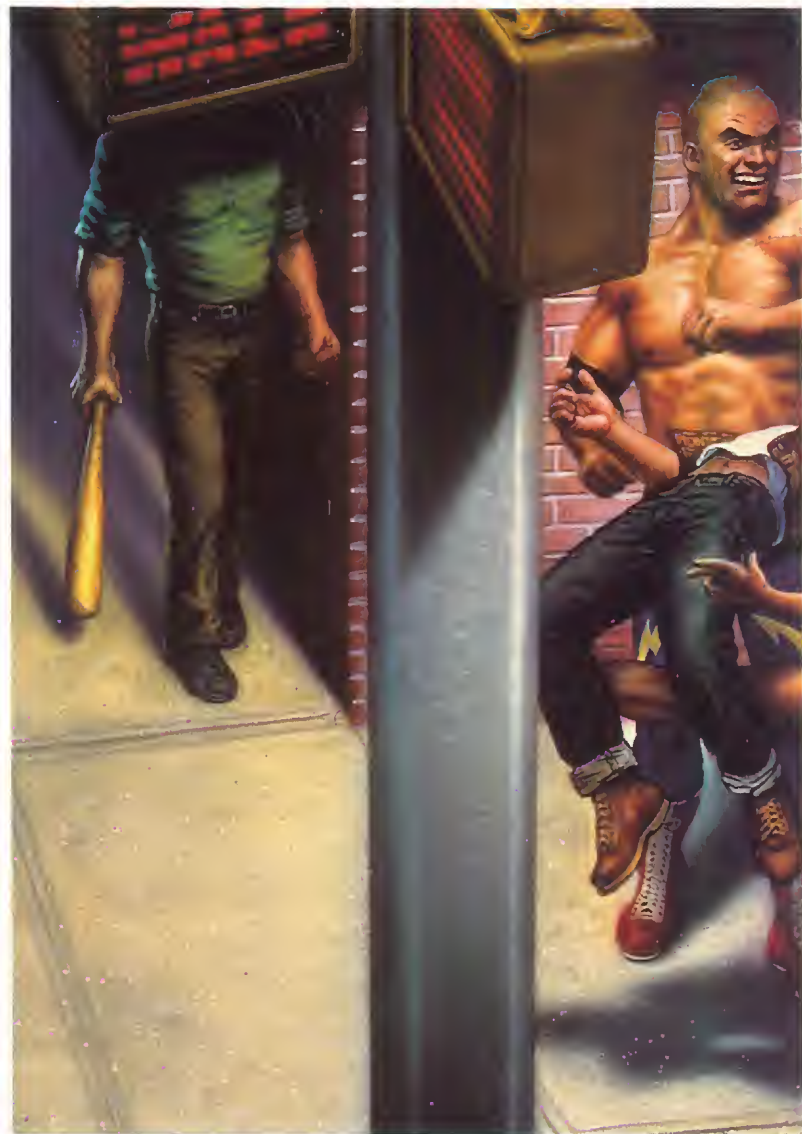
Esta versión es muy muy parecida

a la de Master, pero hay momentos en que incluso llega a superarla. Su mayor virtud es que, además, puedes jugar con los Lemmings a todas horas y en cualquier lugar.

Gráficos: 80% Sonido: 70%
Jugabilidad: 88% Total: 80%



STREET 0

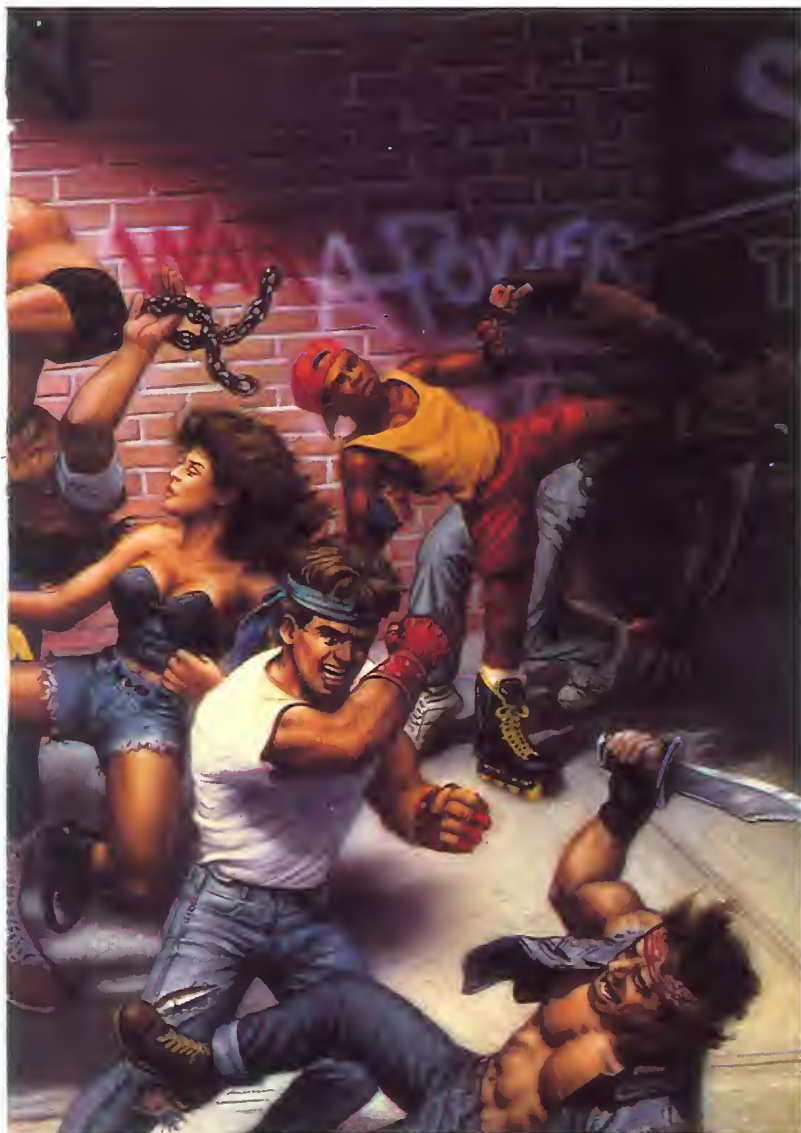


LA CALLE



En tu ciudad cunde el pánico ante el imperio de alimañas callejeras. La corrupción policial la hace posible con una alianza a muerte.

FRAGE II



¡ES TUYA

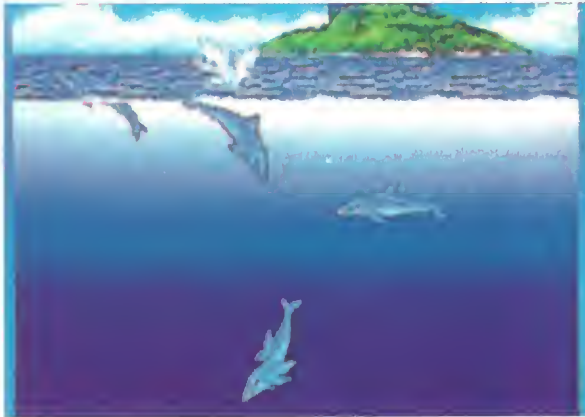
¡Tuya es la respuesta!. La ley la marcarás con golpes que condenen a la miseria a tan indeseables seres.

¡La calle es tuya!.

Vive una Aventura

SEGA

DOL



MOJ



¡Sumérgete en otro mundo!. Conviértete en un delfín. La inteligencia más grande... donde la profundidad te acerca a la tumba. Tu rapidez de movimientos, el sexto

PHIN




JATE

**sentido ultrasónico, y la
búsqueda de un diamante... ¡Agudizan tu ingenio!. Pero recuerda, un delfín no siempre ríe.
Su defensa es vital.
¡Mójate!.**

Vive una Aventura

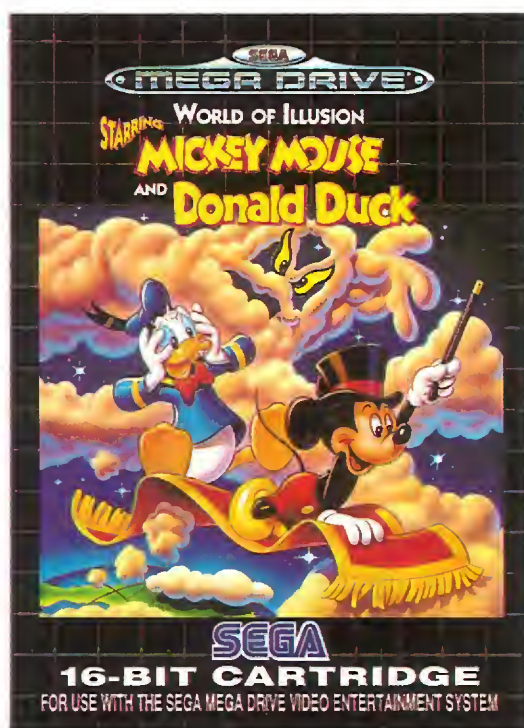
SEGA



Acompaña a Baloo en una apasionante vuelta al mundo. Vivirás frenéticas aventuras para conseguir tu objetivo. ¡El contrato del siglo!. Puedes jugar sólo o con un amiguito. De cualquier forma eliges personaje; Kit o Baloo. ¡Haz las maletas!.

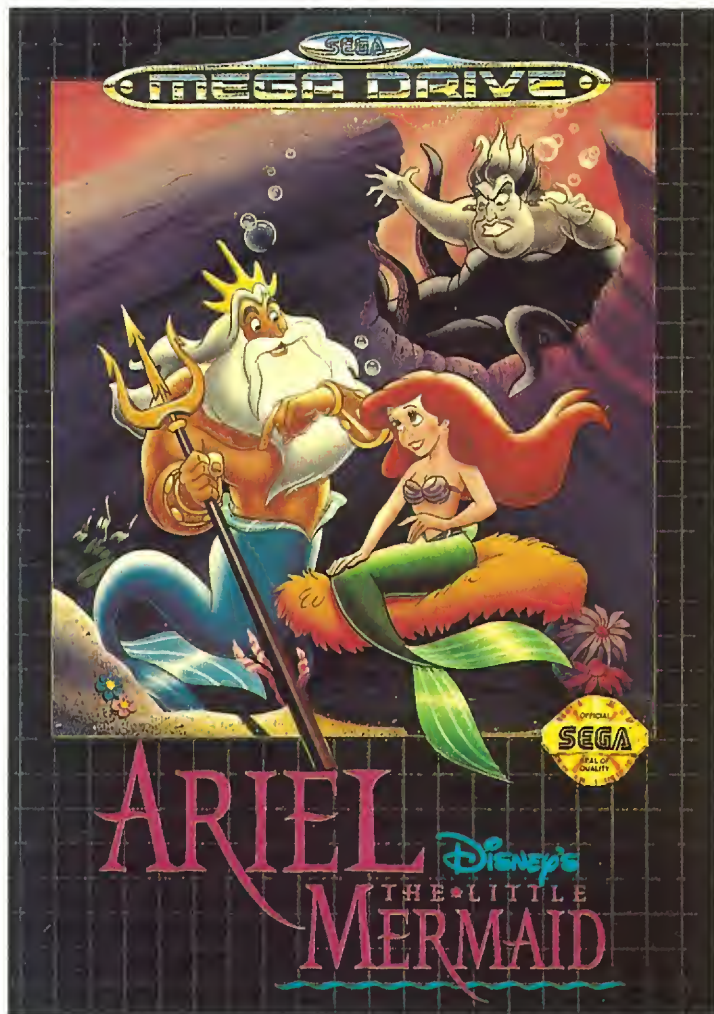


JUEGATE



Dos tíos grandes se han hecho socios en una nueva aventura. ¡Búscate un socio!. Controlaréis sus pasos burlando obstáculos de lo más divertidos. ¡Vigila tus espadas!. Puede que tu compañero no esté a tu altura.

El regreso del Murciélago para la venganza final. Su enfrentamiento con el pingüino no tiene precedentes. Este pájaro ridículo y sus secuaces no tienen escrúpulos. Cat Woman no se sabe de qué va. ¡Descúbrelo!. Puede estar contigo... o contra ti. La noche es tuya.



Sumérgete en la aventura más fantástica del Océano Disney. Defiende el territorio del Rey Tritón de las criaturas más infernales. Para ello, cuentas con la astucia de la Sirenita y la sabiduría de Tritón. ¡Ursula, la bruja del mar surca las aguas!.

LO TODO



Vive una Aventura

SEGA

LO MÁS

NUEVO

THUNDER FORCE IV

**Destrucción
TOTAL**



Existe mucha gente que piensa que hay cosas mejores que hacer que pulsar el botón de un joystick como un loco. Estas personas se divierten tan sólo sentados frente a juegos de Rol o similares en los que lo único que hay que pulsar son las neuronas. Pues quienes tengan esta pobre opinión sobre los matamarcianos, deberían echarle un vistazo a este Thunderforce IV para explotar de envidia observando la excelente calidad técnica, -sobre todo en scrolls y gráficos-, que derrocha este juego por sus cuatro costados.

Pero dejémonos de charlas y centrémonos en el megajuego del que, afortunadamente, hemos tenido la oportunidad de conocer hasta el final y del que ahora pasamos a explicarte todo lo que debes y quieres saber.

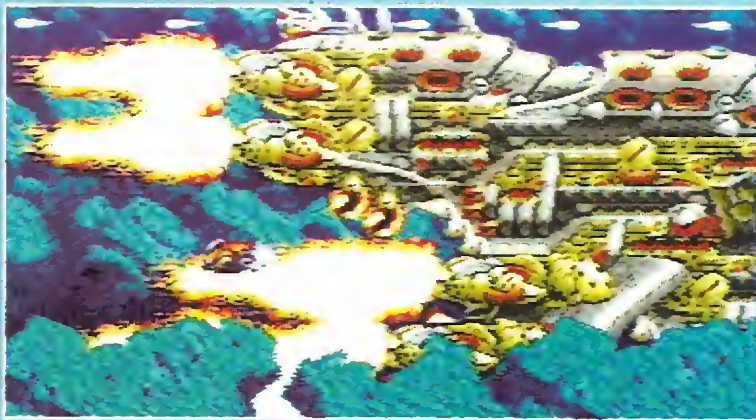
Para empezar hay que decir que este cartucho es la última entrega de la genial y ya clásica saga Thunder Force, cuya anterior

aparición, -Thunder Force III-, es una auténtica maravilla de 4 megas que no puede faltar en la juegoteca de ningún Megadrivero que se precie.

Pero si aquel era genial, este ya, ¡sa sale! Ocho megabits sabiamente utilizados se reparten entre gráficos increíbles, sonidos explosivos, fases interminables y, en definitiva, diversión en el más amplio sentido de la palabra.

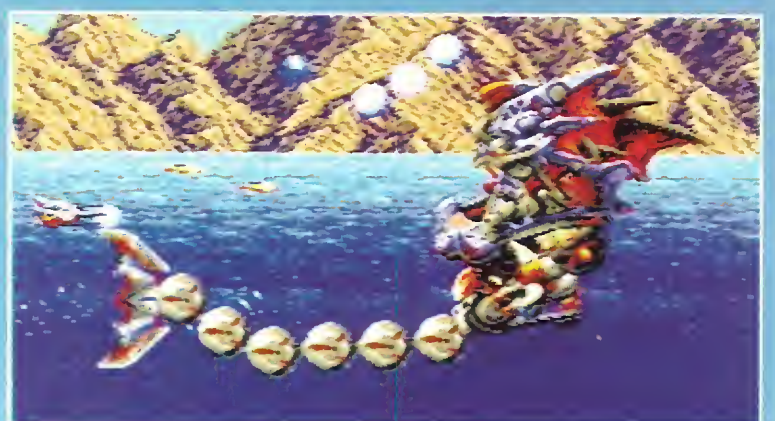
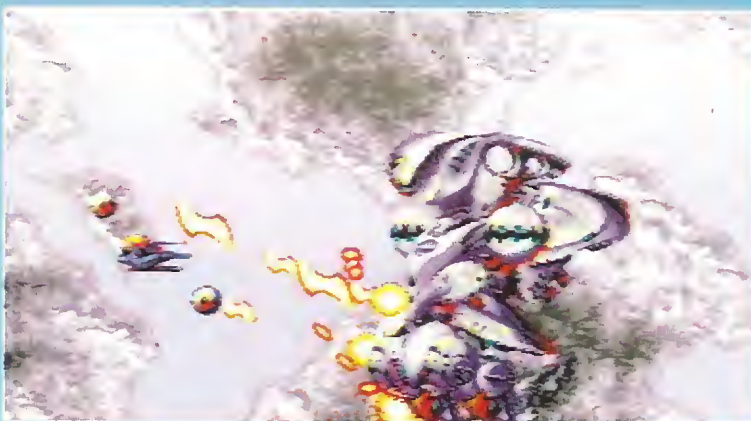
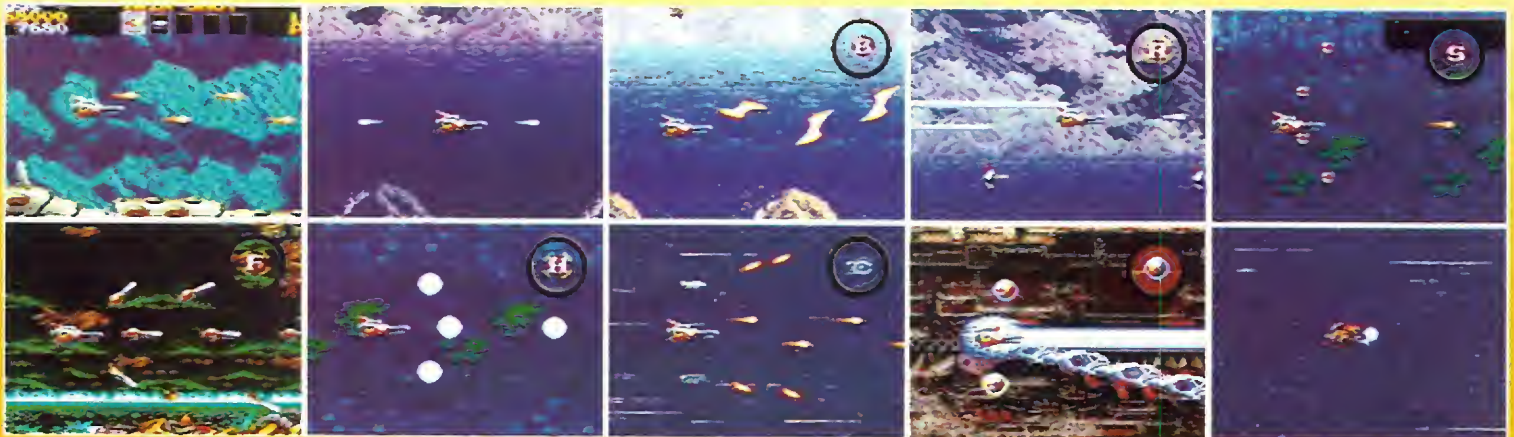
El argumento de Thunder Force IV nos traslada dos años después de los hechos transcurridos en la anterior odisea espacial. El imperio Ohn sigue en su empeño de acabar con toda la vida humana y de nuevo los valerosos pilotos de la "Fuerzas del Trueno", tienen la misión de impedirlo. Para ello cuentan ahora con un armamento más moderno, pero el enemigo también ha avanzado en su técnica armamentística y ahora tu tarea será mucho más dura.

Para empezar deberás limpiar de enemigos un total de diez ►



El poder del trueno

En tu camino se cruzarán unas naves rojas que al ser destruidas soltarán algún item que aumentará enormemente tu poder destructivo. Comenzarás con las armas Twin Shot y Back Shot, y podrás obtener: Blade (B), Railgun (R), Snake (S), Free Way (F), Hunter (H), Claw I y Claw II, armas todas ellas de efectos debastadoramente espectaculares. Compruébalo tú mismo...



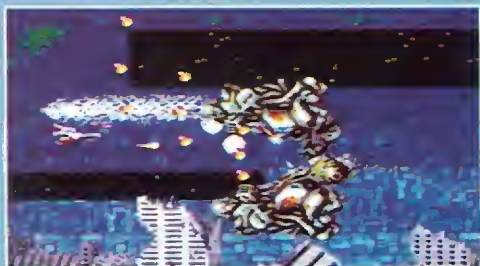
No. No estáis viendo una película de ciencia ficción. Estáis ante una de las alucinógenas pantallas que aparecen en Thunder Force IV. ¡Qué pasada!

¿Podéis imaginaros a bordo de vuestra nave, luchando a muerte contra este imponente enemigo? No, hasta que no tengáis el juego no podréis haceros una idea de lo que es esto.

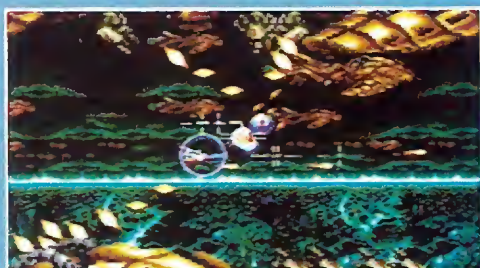
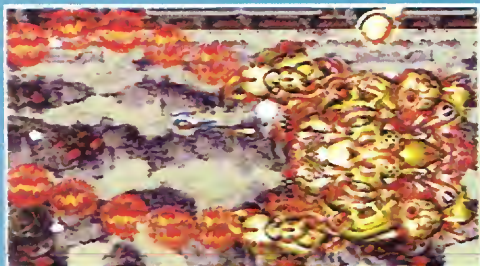
LO MÁS NUEVO

Los pobladores del espacio

Como todo buen shoot em'up, Thunder Force IV tiene una enorme cantidad y variedad de enemigos. Pero estamos, posiblemente, ante el mejor representante del Matamarcianos para Mega Drive, lo cual se ha conseguido entre otras cosas gracias a unos "artistas invitados" estéticamente flipantes. Para que puedas opinar por ti mismo hemos hecho una pequeña selección de los más atómicos.



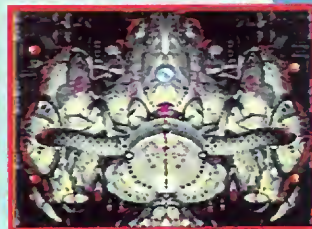
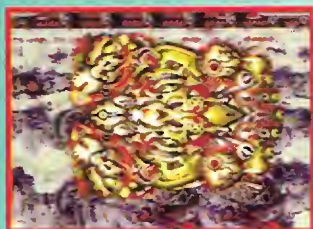
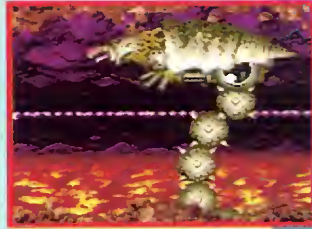
Este juego es como para volverse loco. Si te gusta la acción trepidante, la emoción sin límites y la espectacularidad audiovisual... ¡¡Thunder Force IV!!!

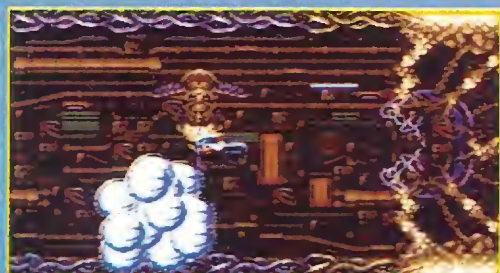
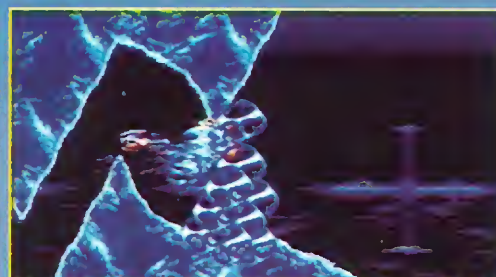
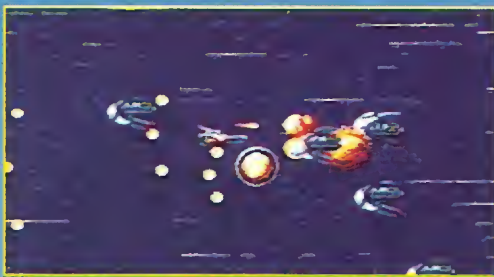


¡Qué enemigos enormes más enemigos enormes!

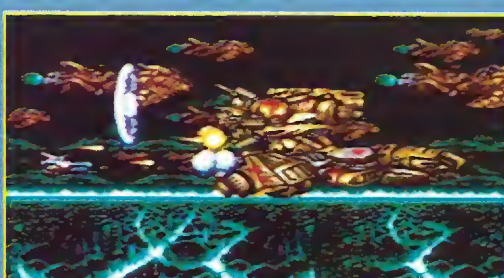
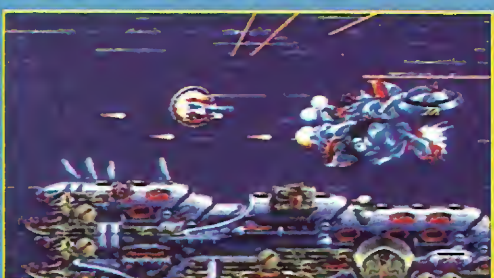
Al final de cada nivel te esperará un auténtico monstruo espacial al que deberás vencer para continuar tu camino. Te podemos asegurar que no te va a resultar nada fácil derrotarlos, pero, afortunadamente, cuentas con la ventaja de

que cada uno de estos 10 bicharrancáncanos presenta un determinado punto débil. Para que te vayas familiarizando con ellos, aquí te los presentamos uno por uno. Desde luego, ¡están sólo en papel y ya meten miedo! ¿verdad?





Siempre resulta aventurado afirmar que un juego es el mejor de un género. Pero vamos a arriesgarnos... Thunder Force IV es el mejor matamarcianos para Mega Drive.



► niveles (el doble que en tu anterior misión) cada uno de ellos literalmente plagado de naves enemigas y, por supuesto, custodiados por los consabidos y gigantescos guardianes.

Otra gran novedad en esta batalla respecto a la anterior consiste en que aunque se desarrolle bajo un scroll horizontal, podrás subir y bajar con tu nave, produciéndose otro scroll vertical. De esta forma aumenta el espacio en el que se desarrolla la misión y, por tanto, las posibilidades de que aparezcan más y más fuerzas enemigas.

Todo esto nos lleva a plantearnos una trascendental pregunta: ¿es bueno que el cartucho tenga 8 megas?. Tu instinto de supervivencia te incita a responder que no. Pero tu ansia de diversión te obliga a responder afirmativamente porque el mundo de fantásticas sensaciones en el que te verás inmerso al cargar este cartucho es tan sólo comparable al mejor de los sueños.



El arte de matar marcianos

Un matamarcianos siempre es un matamarcianos, pero los hay mejores y peores. Si el juego en cuestión consta de magníficos gráficos, perfectos scrolls, un maravilloso sonido y una enorme variedad de enemigos, evidentemente se trata de UN MATAMARCIANOS. Pues bien, Thunder Force IV va aún más lejos, es EL MATAMARCIANOS. Scrollles verticales, horizontales, parallax y de todos los tipos que se te ocurran, jugabilidad absolutamente demoledora, gráficos como para caerte de espaldas... No cabe duda de que Thunder Force IV es la mejor excusa que puedes encontrar hoy en día para sentarte frente a tu Mega Drive y un juego de naves.

Patax



LAS PUNTUACIONES



Matamarcianos

TECHNOSOFT

Nº jugadores: 1

Dificultad: Sólo para auténticos expertos en la materia.

Nº Continuaciones: 5

Nº de fases: 10



95



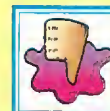
94



95



Desde la "T" hasta la "V" Thunder Force IV es genial.



Dejarnos pensar... ¡Si para el próximo número se nos ocurre algo, seréis los primeros en saberlo!

95

Super Héroes e

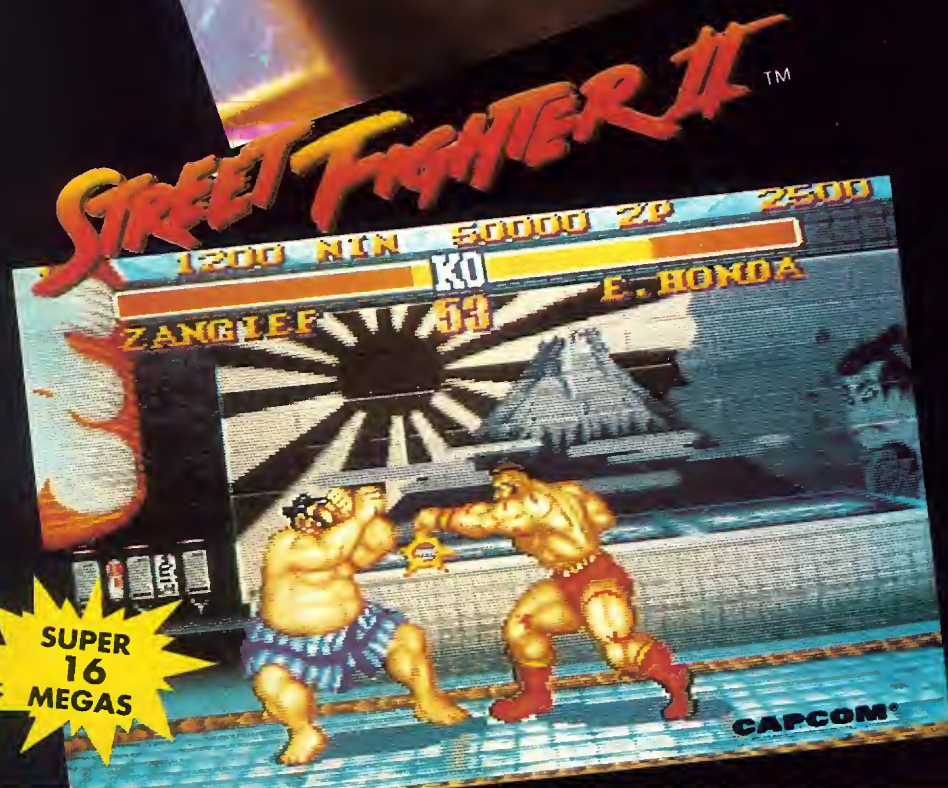
¿Quieres ver cómo tus héroes favoritos se convierten en Super Héroes?

Ahora lo tienes fácil.

SUPER NINTENDO Super 16 Bits es la única consola que proporcionará a tus héroes la super acción sin límite que ellos necesitan.

¿Llegarás hasta el final? No les falles. La emoción está servida.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS Nintendo



n Super 16 Bits

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES IV

KONAMI

SPIDER-MAN
X-MEN

ROBOCOP 3

Akblm
entertainment inc.

ocean

ERBE

ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

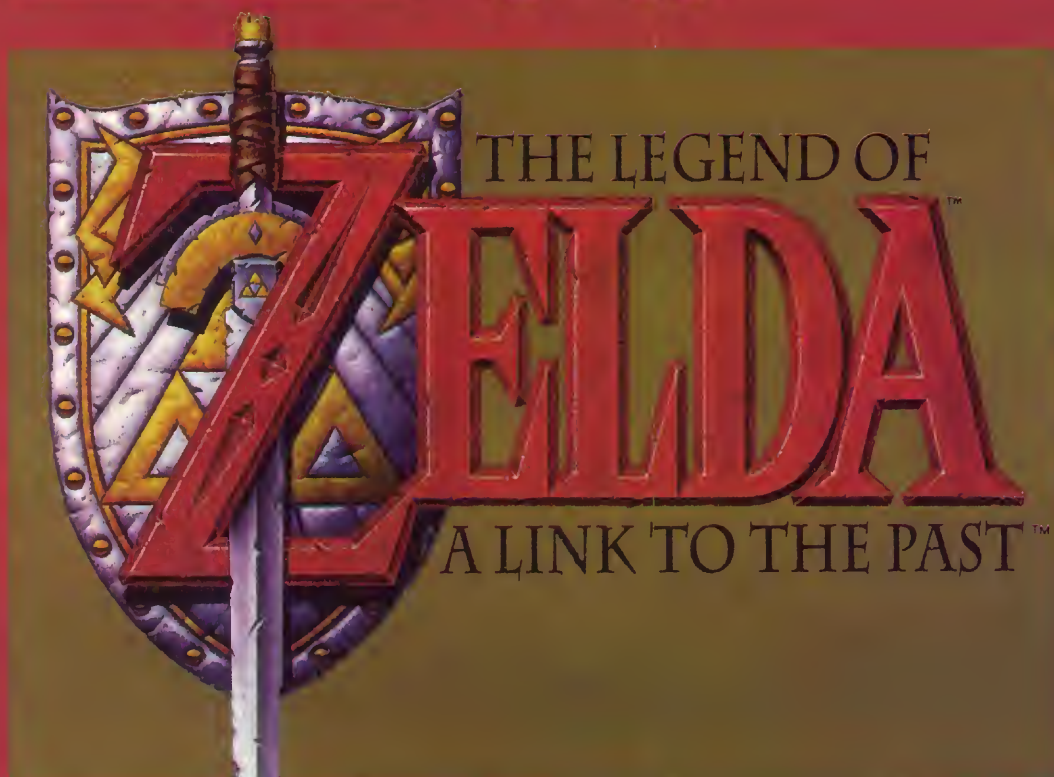
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



LO M Á S

NUEVO

LA AVENTURA DE TU VIDA



Después de los buenos tiempos que regaron de paz las tierras de Hyrule, nadie se podía imaginar que la peste y la sequía invadirían los tranquilos dominios de este reino. Ni la magia ni la sabiduría podían acabar con tan desagradables hechos, y el rey, tras una larga reunión con los sabios, no tuvo más remedio que prometer una recompensa para quien consiguiera averiguar de dónde provenía el desconocido mal que asediaba todo Hyrule.

Al poco tiempo se presentó un mago extranjero en el reino. Su nombre era Agahnim quien, haciendo uso de una magia desconocida, acabó radicalmente con todos los males que asolaban Hyrule. Ni qué decir tiene que este sorprendente personaje fue aclamado por todos los habitantes del reino y por el propio rey en persona, quien, además, decidió nombrarle consejero jefe y heredero de las Siete Masas.

A partir de aquel momento, Hyrule seguiría viviendo en paz y armonía... ¿para siempre?

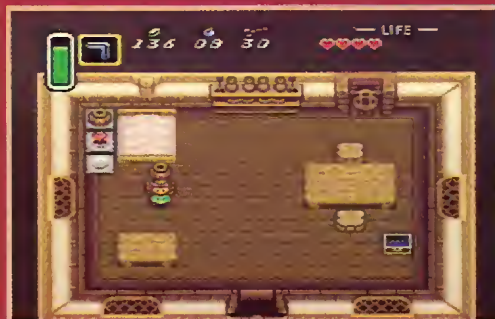
La verdad es que desde el nombramiento de Agahnim todo Hyrule está rodeado de un halo misterioso, sospechoso y casi cruel. Docenas de guardias armados hasta los dientes deambulan por todo el reino, e incluso se han escuchado por las noches espantosos lamentos provenientes del castillo del mago.

¿Qué sucede en Hyrule?, ¿se cierne la desgracia otra vez sobre el reino?. Todos los ciudadanos están aterrados y no se atreven a abandonar sus casas al anochecer. Algo malo está sucediendo...

Tú, como un habitante más, te muestras preocupado ante el tema, pero sabes que nada puedes hacer por evitarlo. Pero todo cambia de pronto para ti cuando, una lluviosa noche, escuchas una dulce voz femenina que te despierta y te comunica telepáticamente un mensaje desesperado: "Ayúdame. Me llamo Zelda y estoy prisionera en las oscuras mazmorras del castillo". ►



SUPER NINTENDO



LA LEYENDA DE HYRULE

Para situar temporalmente la maravillosa historia del héroe de Hyrule, es necesario remontarse muchos siglos atrás, al origen de la Trifuerza, cuando los míticos dioses de Hyrule adoptaron al pueblo de Hylians como su reino predilecto.

Tal y como nos cuentan los manuscritos Hylians, un buen día los dioses descendieron de los cielos y crearon el mundo. El dios del poder creó la Tierra, el de la sabiduría el Orden de la Naturaleza y el dios del coraje creó la Vida. Después de esta laboriosa tarea se marcharon, no sin antes dejar un símbolo de su poder: un triángulo de oro llamado Trifuerza, el cual contenía una pequeña porción de toda la sabiduría y poder de las tres deidades.

La Trifuerza podría otorgar sus enormes poderes a quien la poseyera. La leyenda de este mágico objeto atrajo a muchos desalmados y codiciosos seres y no sólo por los fabulosos poderes que podía otorgar, sino porque en el antiguo libro de Mudora unos versos engrandecían aún más su poder y afirmaban que podría hacer realidad cualquier deseo de un mortal.

Afortunadamente, el paradero de la

Trifuerza era desconocido por todos. Nadie, incluso ni los propios Hylians sabían dónde se escondía. Quizá en el desierto, en la montaña de la muerte...

Un día, una banda de diestros ladrones guiados por un tal Mandrag Ganon abrieron accidentalmente la puerta mágica de Golden Land, hallando tras de ella, resplandeciente y bello, el símbolo de la Trifuerza. Después de acabar con todos sus hombres, Ganon cogió con sus ensangrentadas manos el triángulo dorado y lanzó una carcajada que pudo escucharse a través de todo Hyrule. Por supuesto

Ganon dictó sus deseos a la Trifuerza con voz trémula y embargado en una emoción casi diabólica.

Nadie supo jamás los deseos de Ganon, pero cada día que transcurría, el mal se hacía notar más y más desde Golden Land, atrayendo a los individuos más codiciosos, los cuales hacían crecer día a día el ejército particular de Ganon.

Haciendo acopio de valor e inteligencia, el señor de Hyrule ordenó a sus siete sabios y un fuerte ejército que bloqueara la entrada de Golden Land hacia Hyrule.

La Trifuerza ignoraba la malicia de los deseos de Ganon y seguía concediendo todo lo exigido por el despreciable ladrón. Pero el

pueblo de Hyrule sospechaba que estaba siendo utilizada por el mal y así decidieron forjar una espada mágica capaz de enfrentarse al poder supremo de la Trifuerza, su nombre: La Espada Maestra.

Esta todopoderosa arma sólo podría ser empuñada por alguien fuerte y puro de corazón, y mientras los magos buscaban a alguien que pudiera hacerse cargo de ella, el ejército de Ganon avanzó sobre Hyrule atacando el castillo y sembrando el terror en todo el reino. Los hombres sabios y las fuerzas aliadas unieron su poder para intentar acabar con tal situación.

Esa noche se perdieron muchas vidas, pero el esfuerzo fueron recompensados con la victoria. El ejército de Hyrule aguantó el ataque mientras los siete hombres sabios forjaban la entrada del Golden Land, dejando atrapado a Ganon dentro de su corrompido mundo gracias a un poderoso conjuro.

La guerra había concluido de forma positiva y Hyrule se salvó del malvado Ganon. Pronto todos olvidaron los desagradables sucesos y este reino volvió a disfrutar de la paz y tranquilidad que se merecían.



LO MÁS NUEVO



Legend of Zelda es una auténtica joya para los usuarios de N.E.S. Esta nueva versión es, desde ya, un título imprescindible para los fans de Super Nintendo.



► Como una exhalación, te levantas del lecho y miras a tu alrededor. En el otro lado de la habitación, tu tío se ciñe el cinturón y agarra la espada de la pared. “Volveré por la mañana, no salgas de casa”.

¡Hay que ver, la de cosas que le pueden suceder a uno en tan sólo una noche!. Pero todos conocemos tu sed de aventuras y tus irrefrenables ansias por desvelar esos dos misterios que te han asaltado de repente: ¿Quién es Zelda?, ¿a dónde demonios a ido tu tío en una noche como esta?

Rápidamente abres tu armario ropero, te ciñes en tu ropa favorita y te dispones a resolver los enigmas. La fortuna te conduce a los jardines de un castillo, donde no tardas en localizar una entrada secreta hacia la fortaleza. Tras caminar unos metros, encuentras a

tu tío malherido, “Toma estas armas, sobrino mío, y haz el mejor uso que puedas de ellas. Hasta siempre!”.

Tras derramar unas lágrimas por la muerte de tu pariente más querido, recoges con tristeza la espada y el escudo de la familia. Clavando la mirada en el cielo y levantando tu espada con ademán amenazador, te juras a ti mismo no dejar e luchar hasta conseguir desvelar este terrible misterio que se cierne sobre Hyrule y todos sus habitantes.

Así, de esta forma tan dramática comienza la última aventura de esta épica saga de nombre Zelda que tantas glorias y alegrías ha dado a los usuarios de Nintendo y que llega ahora dispuesta a romper moldes en Super Nintendo superando con creces a sus antecesoras. ►



Inventario para un aventurero

Para saber en todo momento los objetos que transportamos o para utilizar alguno de ellos, no tendremos más que pulsar “Start” y visualizaremos un completo menú en pantalla.

Además de observar todos los objetos, obtendremos una lista con las acciones que podemos realizar, el equipo de nuestro protagonista, el artículo que estamos utilizando, los objetos mágicos a recoger e incluso los corazones de vida que poseemos y el equipo de ayuda obtenido en las mazmorras.



El descubrimiento y utilización de los objetos, armas y magias será una de las más importantes tareas a realizar en esta compleja aventura.

La otra misión importante en The Legend of Zelda es el enfrentamiento contra los guardianes de las mazmorras.





Bienvenido amigo mapa

Para que no te pierdas a la hora de viajar por Hyrule y el Dark World cuentas con este alucinante mapa para que sepas en todo momento en el lugar que te encuentras.

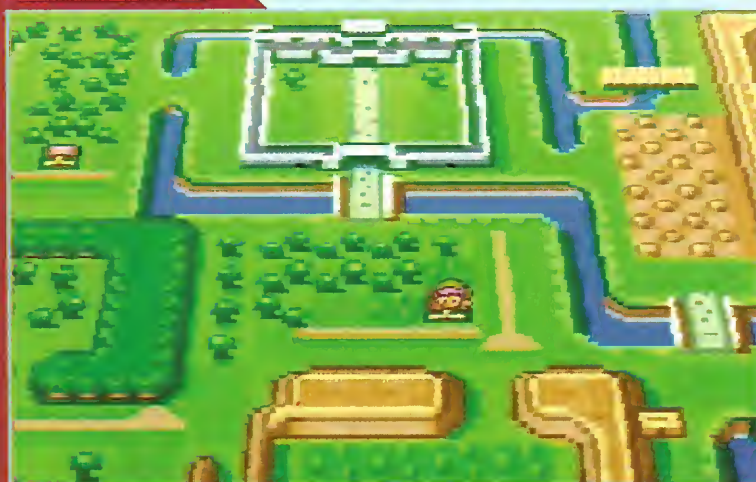
Al principio no observarás nada en él, pero

cuando hayas realizado las acciones precisas te serán marcados los objetivos y tareas por realizar. Ya sabes, si te encuentras perdido pulsa el botón X y...

Por cierto, cuando te encuentres en alguna de

las mazmorras y consigas hacerte con el mapa, pulsa también el botón X para agradecer tu cansada vista con un mapa detallado de las mazmorras.

Autenticamente alucinante.



Este título es, posiblemente, la más sobresaliente aventura de todos los tiempos y uno de los tres mejores juegos para Super Nintendo.



LO MÁS NUEVO

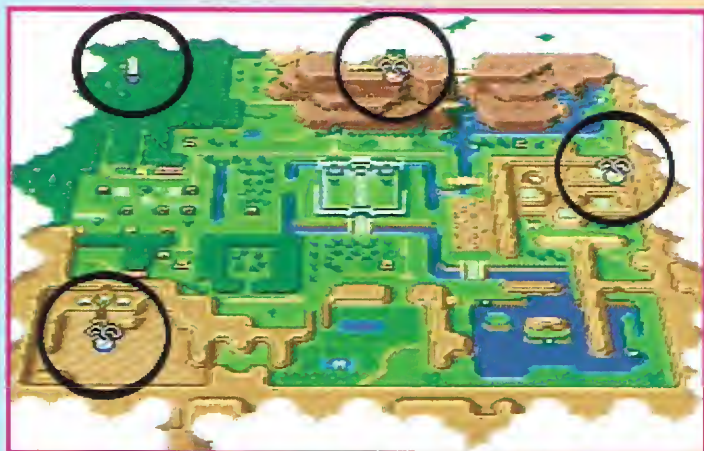


► Aquí encontrarás a tu disposición todo lo que es necesario y un poquito más para vivir una increíble aventura en la que tú y sólo tú vas a ser el protagonista.

Prepárate para manejar todo tipo de armas, pociones, llaves, hechizos y miles de items más que te serán imprescindibles para resolver esta súper aventura a través del peligroso reino de Hyrule.

Nuestro personaje podrá deambular por todo el mapeado a su antojo y realizar todas las acciones que puedas imaginar: correr, recoger objetos, lanzar armas, saltar, trepar, luchar contra los soldados de Agahnim, nadar, levantar objetos e incluso conversar con los habitantes de toda la geografía del reino.

Un auténtico juegazo que llega por fin a la Super Nintendo, superando de una forma rotunda lo que parecía insuperable y consiguiendo convertirse por derecho propio en la mayor aventura que puedas protagonizar jamás en tu consola.



El destino del aventurero

No creáis que en esta aventura tan sólo vamos a tener como objetivo rescatar a la bella princesa Zelda. Múltiples misiones, hazañas y avatares de todo tipo te esperan en esta súper cartucho con pila salvapartidas incluida. Hyrule se encuentra en peligro y bajo la perversa mirada de Ganon, encerrado todavía en su Dark World pero haciendo todo lo posible por salir de allí para clamar venganza. Tu primerísima misión es rescatar a Zelda, y escapar al santuario para recibir consejos del sabio anciano. Ahora tendrás que recuperar los tres medallones de la virtud para poder reclamar la espada maestra, aquella que se forjó para anular a la Trifuerza. Tras recorrer todo el mapeado, encontrar estos objetos y tener tu primer enfrentamiento con Agahnim, pasarás al Dark World, antiguo Golden Land. Aquí tu destino cambiará por completo: todo se halla sumido en un ambiente tétrico. Para no contaros todo, os diremos que en Drak World tendréis que encontrar siete cristales mágicos para recuperar a otras tantas doncellas. Pero eso ya es otra aventura y os corresponde a vosotros vivirla y disfrutarla. ¡Buena suerte aventureros!



Al principio del juego contarás con tres simples corazones de energía, pero a medida que avances y vayas consiguiendo más porciones, tu lucha contra el ejército de Ganon resultará mucho más fácil y también mucho más divertida.

Se completó el trío

Hace poco os comentaba que los mejores juegos de Super Nintendo eran Super Mario World y Street Fighter II. Pues bien sacad vuestra lista y apuntad el tercero: The Legend of Zelda.

Y es que por muchos halagos y alabanzas que deposite sobre esta obra maestra, no podréis imaginar su magnitud hasta que saquéis el cartucho y encendáis la consola.

Unos gráficos realmente bonitos y entrañables, te acompañarán a través de los parajes más alucinantes... un bello sonido, en perfecto estéreo te introducirá de lleno en un ambiente misterioso y real, casi palpable...

En fin, si quieres pasarlo en grande y disfrutar de una verdadera AVENTURA, Legend of Zelda es tu juego.

Sin duda uno de los mejores cartuchos de las dos últimas décadas.

The Elf



LAS PUNTUACIONES



Aventura

NINTENDO

Nº jugadores: 1

Dificultad: Si no sabes inglés...

Nº Continuaciones: Infinitas

Nº de fases: 2 mundos



92



94



97



Todo lo que redea a esta aventura es alucinante: gráficos, sonidos, ambiente, adicción...



Un fallo muy gordo: que no esté traducido -todavía-, al castellano.

96



Tu gran error
fue pensar que había
llegado la hora de
colgar los guantes.
Pero ahora en el ring...
¡suena la campana!



Empieza el baile sobre el cuadrilátero. Movimientos perfectos marcan el ritmo con patadas definitivas, llaves profesionales... y lo último en codazos.



Juegos para entrar en combate uno o dos jugadores con las cosas muy claras: "One on One", "Tag Team Matches", y lo último para salir ganando, el "Tournament Match".



Protagoniza los momentos más fuertes de las Superstars más intratables. ¡Tú das la talla!.

WWF* Super
WrestleMania*
Vuelve Fuerte!



SEGA
MEGA DRIVE



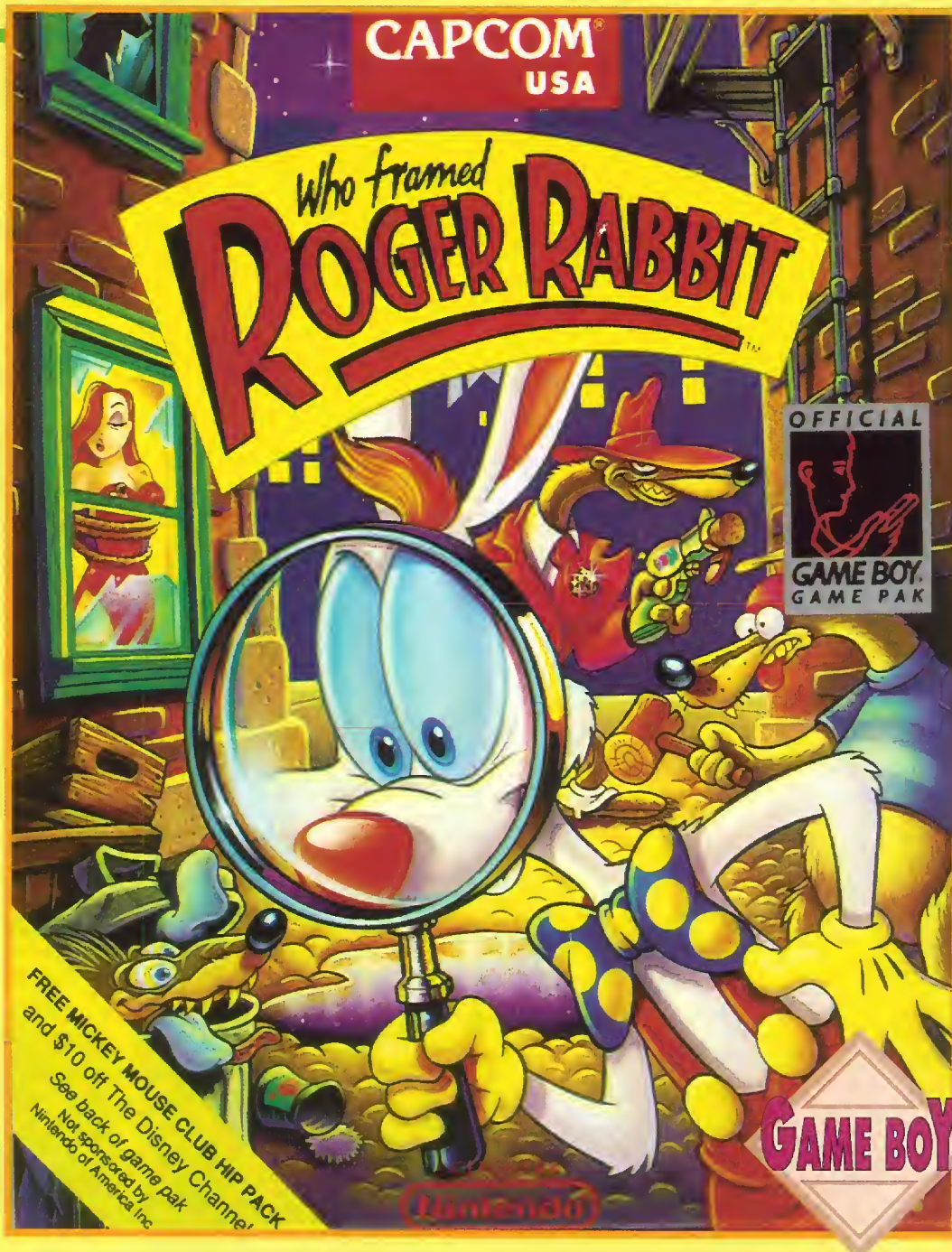
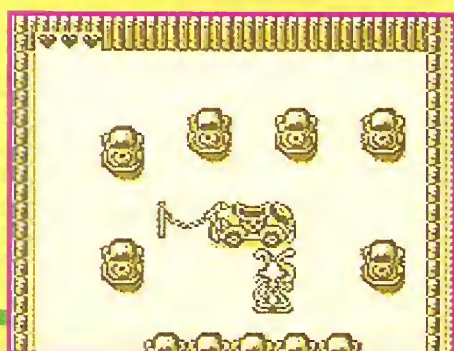
FLYING
EDGE

*Marca registrada de TitanSports, Inc. **Hulk Hogan, Hulkamania y Hulkster son marcas registradas de Marvel Entertainment Group, Inc. licenciados exclusivamente a TitanSports, Inc. Todos los otros nombres, logos, títulos y parecidos son marcas registradas de TitanSports, Inc. © 1992 Todos los derechos reservados.

LO MÁS NUEVO



CUANDO LOS DIBUS COBRARON VIDA



Habilidades de roedor

Las habilidades del amigo Roger son de lo más variadas y sorprendentes. Desde esconderse con picardía del rastreo de las comadreas, hasta registrar mesas, cajas y cajones. Además puede disparar balas dibujas, usar martillos con sorpresa, y, como ya sabes, indagar por ahí preguntando y preguntando. ¿Te crees capaz de descubrir todas sus facetas ocultas?



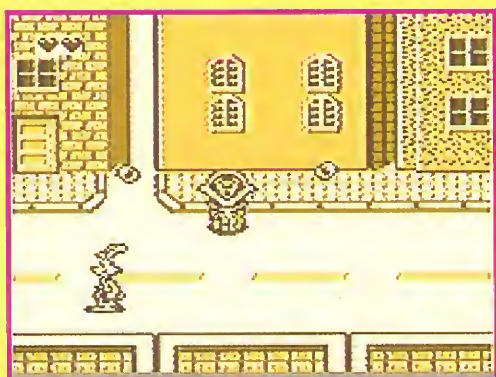
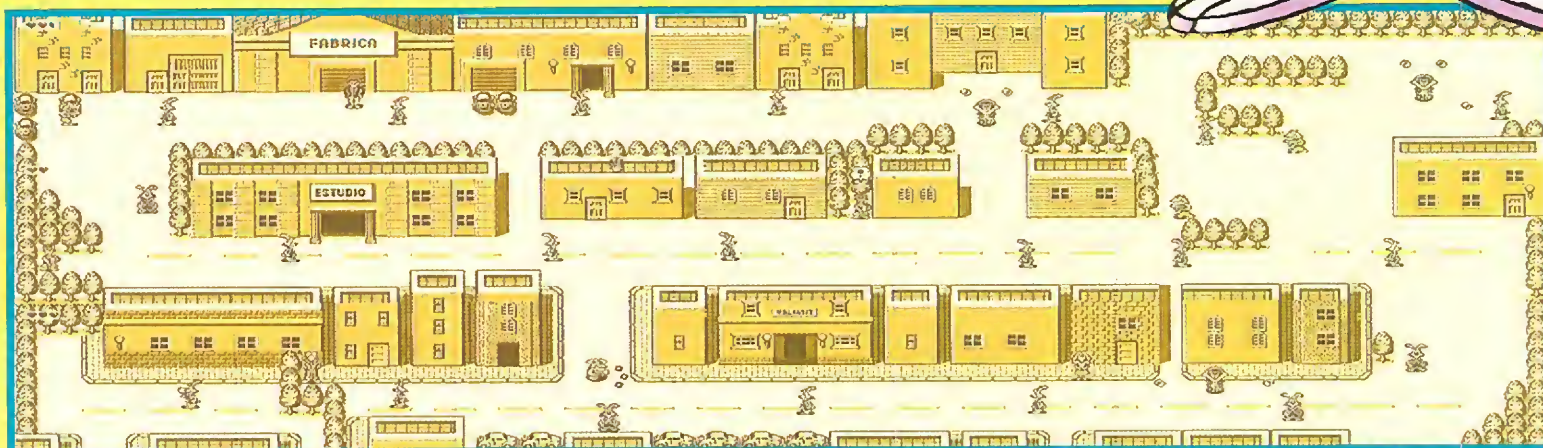
Los personajes de las películas de dibujos animados han cobrado vida y se pasean por las calles disfrutando de su recién estrenada libertad. Viven en un hermoso barrio llamado Dibuliwood, dentro de un mundo en el que sólo hay sitio para las cosas divertidas, simpáticas y sin malicia. Sin embargo, una nube oscura se cierne sobre Dibuliwood y amenaza con borrarlo para siempre del mapa.

Para solucionar tan angustiosa situación, sólo queda una esperanza: recurrir a Roger Rabbit, el conejo más famoso, nervioso y mete-patas que puedas imaginar.

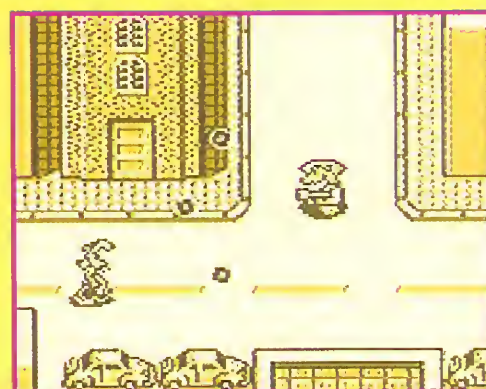
Esta historia de dibujos y humanos comienza con una extraña llamada telefónica que recibe Roger mientras rueda una de sus espectaculares películas. La llamada es de el señor Acme, -dueño

de Dibuliwood- quien, con un tono de voz entre asustado y preocupado, te ruega que vayas rápidamente a su casa. Lo malo es que con el despiste que te caracteriza, no sabes llegar hasta allí. Preguntas por aquí, respuesta por acá y por fin encuentras al señor Acme, quien te explica nerviosamente el problema.

La situación es terrible: Acme está convencido de que el juez Doom pretende asesinarle para quedarse con Dibuliwood y destruirlo junto a todos sus habitantes. ►



Roger Rabbit es un juego diferente para Game Boy. En él, la investigación y la búsqueda de pistas toman el papel de protagonistas, dejando en segundo plano a la acción y al uso continuado del gatillo.



El tembloroso y siempre inquieto Roger Rabbit deberá recorrer las calles de Dibuliwood indagando a tope con el único objetivo de encontrar las pistas que han de llevarle hasta su querida Jessica.



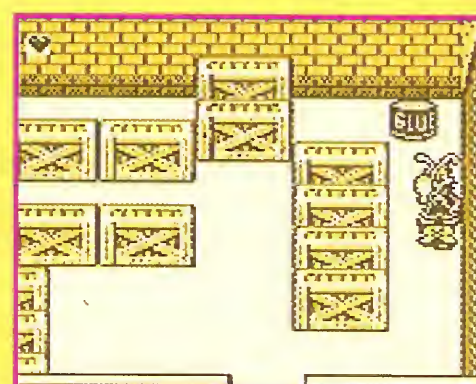
Tranquilos, muchachos, no temáis. Todos, absolutamente todos los textos que aparecen en este juego han sido traducidos buenamente. Una idea genial que esperamos sirva como ejemplo a seguir.

Algunos consejos prácticos

- Durante tu investigación irás encontrando objetos de lo más variopinto y, aunque no te parezcan importantes, no dudes en cogerlos, pues en cualquier momento pueden mostrar su utilidad.
- Consulta a toda persona que encuentres, ya sea humana o dibujo, ya que las pistas que te darán te serán de mucha utilidad, aunque al principio te parezcan jeroglíficos sin sentido.
- No dejes un cajón por registrar, ni una habitación por visitar. Alguna vez puedes caer en una emboscada, pero la mayoría de las veces sacarás útiles objetos e informaciones.
- Eddie Valiant es el mejor aliado con el que vas a contar. Tienes que conseguir que te ayude aunque sea pegándole al suelo...



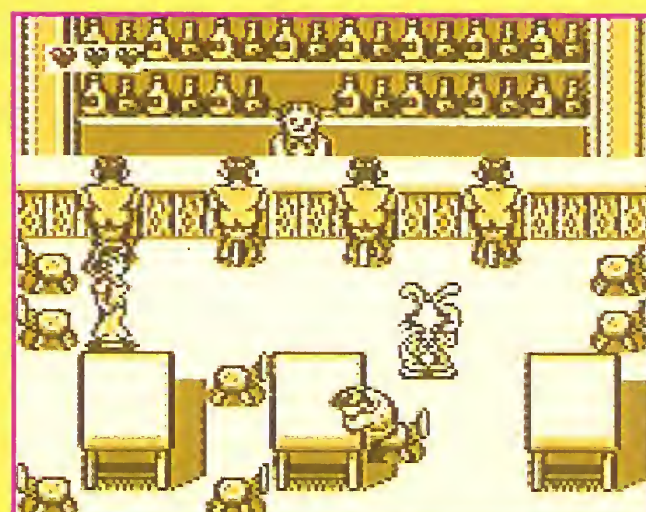
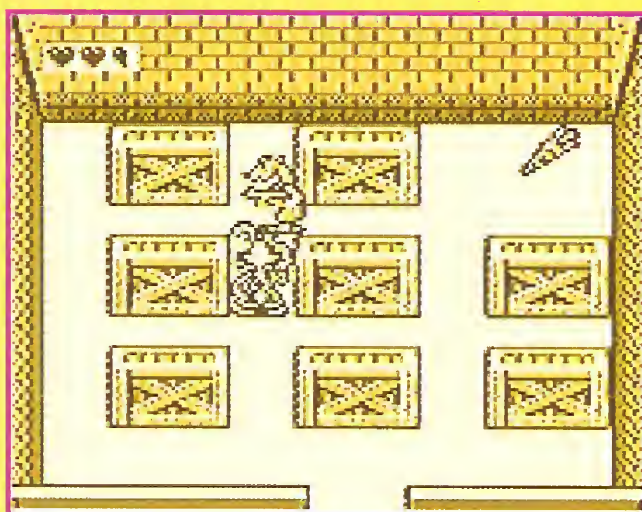
Para evitar este desastre, el señor Acme ha hecho testamento dejando la ciudad de los Dibos a Jessica, la mujer de Roger. Pero no ha tenido tiempo de dar a Jessica la escrituras y, al parecer, quiere que tú se las entregues. De pronto, antes de que el señor Acme termine de hablar, un rifle aparece por la ventana y acaba con el dueño de Dibuliwood... Ahora estás sólo y tienes que encontrar a Jessica para protegerla y entregarle el testamento. ¿Cómo encontrar a tu bella esposa? Pues nada, a investigar por ahí procurando no meterte en las madrigueras de las Comadreas, secuaces implacables del péfido juez. Patea la ciudad, estira bien las orejas y recoge todo tipo de pistas y objetos que puedan ayudarte. Encontrarás aliados como el detective Eddie Valiant, su novia Rosita, el fabuloso taxi Benny y enemigos acérrimos como las estupidas comadreas. Te verás encerrado en trampas mortales y pasarás por callejones sorprendentes, dispararás balas con vida propia y correrás en un taxi parlanchín... Pero recuerda siempre que esto es Dibuliwood y que en el país de los dibos y la ilusión todo es posible.



Este cartucho, a pesar de lo que podáis pensar al ver tantos textos en las pantallas, resulta muy rápido y animado y posee una jugabilidad más alta de lo común.



La variedad de escenarios que vais a tener que recorrer a lo largo de este juego es bastante amplia y, como podéis comprobar por las pantallas, van desde las calles de Dibuliwood a los garitos de copas más de moda, pasando por todo tipo de oficinas, guardias de comadreas, tiendas... ¡un montón de sitios, vamos!



Divertido hasta las orejas

Este estupendo cartucho de Capcom es ideal para los que gustan de las aventuras en las que es tan importante ser un hábil jugador como un rápido pensador. Intuición, astucia y suerte se combinan para que llegar al final de esta historia no sea una simple demostración de habilidad.

Los gráficos, simpáticos y bien definidos, te llevarán de la mano a través de las calles de Dibuliwood acompañado de un conejo que ha perdido a su bella mujer, un detective gordinflón y un taxi chiflado. Las pistas, las claves, las herramientas pueden estar en cualquier sitio esperando a que las recogas. Sólo hace falta que te hagas con este cartucho y pases largas horas de diversión a mandos de tu portátil. Y las pasarás, seguro.

Teniente Ripley



TOON TOOLS

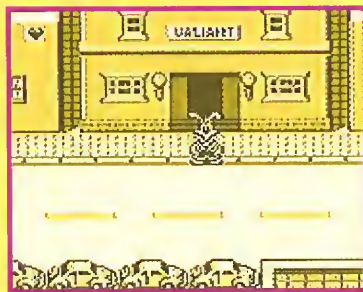
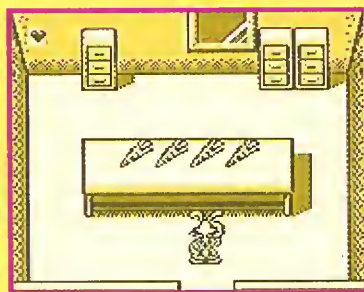
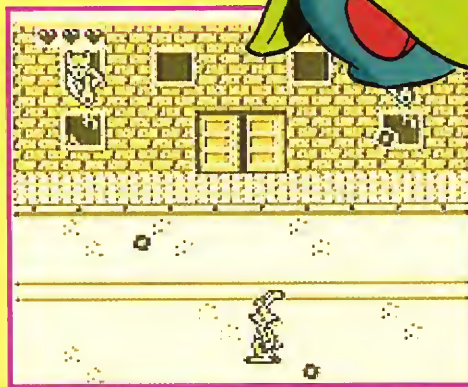
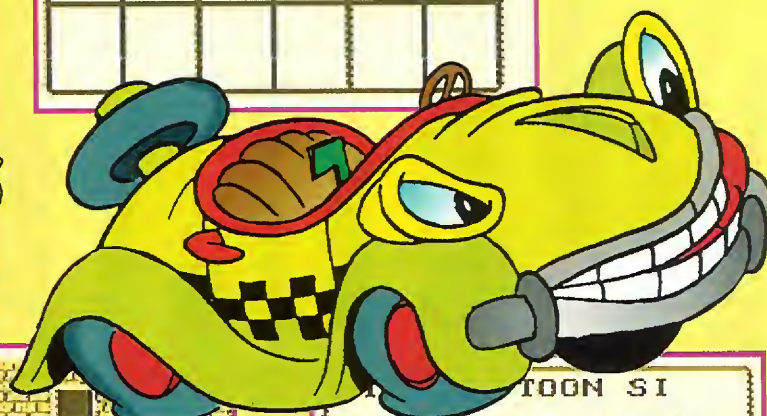


UTENSILIO



Saber en todo momento qué es lo que llevamos encima es algo fundamental en este juego.

Afortunadamente, en cualquier momento podremos consultar nuestra lista de utensilios y... ¡a utilizar el que sea necesario!



Un conejo bien armado

Cuando te ataquen los dibujos malos debes estar bien pertrechado. Para ello tendrás dos opciones. Una es la de escapar corriendo como una liebre (¿?) gracias a los zapatos súper veloces. La otra es plantándoles cara como sea. Si te decides por esta última opción, contarás con dos útiles armas que andan por ahí perdidas: el martillo-guante que te proporcionará Valiant y la pistola dibu que está... ¡ay, ay, ay, que queréis saberlo todo!



LAS PUNTUACIONES



Aventura

CAPCOM

Nº jugadores: 1.

Dificultad: En algunos momentos muy elevada.

Nº Continuac: Passwords.

Nº de fases: 6 escenas



88



85



90



Que se hayan traducido los textos. ¡Total! Convertirse en un investigador orejado.



Que tengas que empezar la fase desde el principio cuando pierdes. Quedarse atascado.

89

GAME NO HAY NADA M

BASICA



17.600 PTS.
+I.V.A.

Pack compuesto por una Consola
GAME GEAR y el videojuego
COLUMNS.

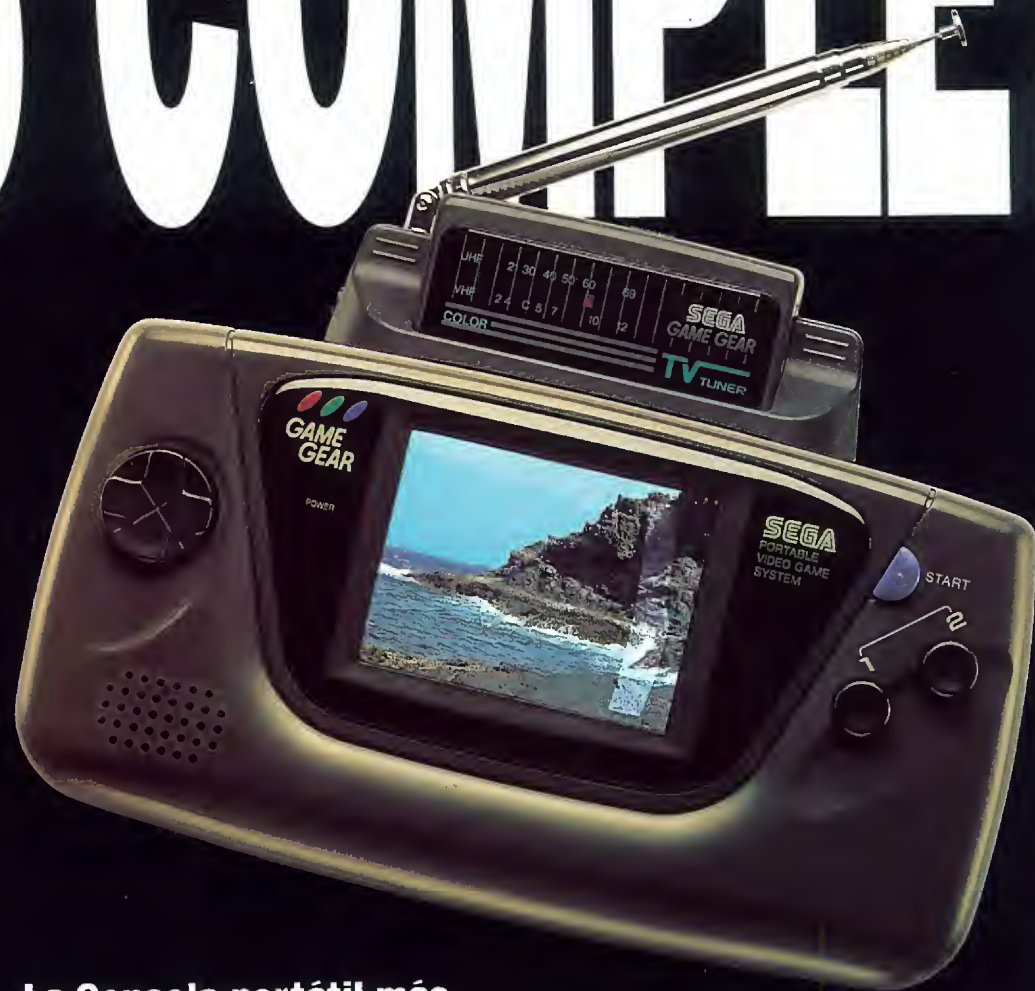
PLUS



20.265 PTS.
+I.V.A.

Pack compuesto por una Consola
GAME GEAR, adaptador de corrien-
te y el videojuego SONIC.

GEAR MAS COMPLETO

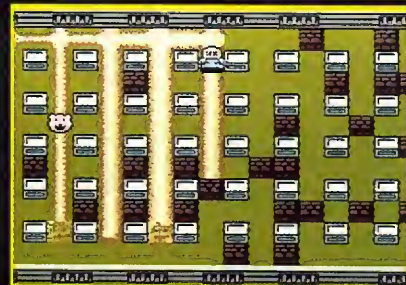


La Consola portátil más
alucinante que existe, ahora puede ser tuya
comprándotela a medida.
SEGA te ofrece dos Packs para que elijas el que
mejor te siente para entrar en la aventura.
¡Verás como te pega!.
Además la puedes convertir en TV con un sencillo
adaptador.
No hay nada más completo.

tible en TV

SEGA

LO M Á S
NUEVO



LOS DINAMITEROS LOCOS



No hace mucho tiempo pudisteis leer en esta vuestra revista favorita el comentario de un fantástico juego de Turbo Grafx cuyo nombre era Bomberman. Pues bien, el cartucho por el que pareceis interesado (no en vano estas leyendo esto) no es otro que

la versión del susodicho juego para nuestra NES.

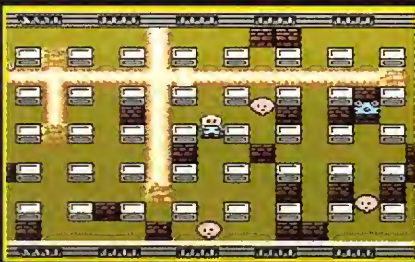
La historia trata de un dinamitero bonachón que es un experto en explosivos. Y en esta historia, - como en casi todas-, existe también un ser malvado, El Dinamitero Negro, que intenta hacer la vida imposible a nuestro protagonista. Y lo malo es que lo ha conseguido, pues ha acusado a nuestro héroe del robo de un banco y todo el mundo parece habérselo creído.

Ahora tú deberás ayudar al valiente dinamitero a demostrar su inocencia. Para ello tendrás que controlar a este personaje y conseguir que escape de la prisión a base del "sutil" sistema del bombazo continuo. Después de conseguir su libertad deberás recorrer cinco parajes diferentes, -un bosque, unas montañas, un pantano, una cueva y una segunda cárcel-, cada uno de los cuales consta a su vez de otras ocho subfases.

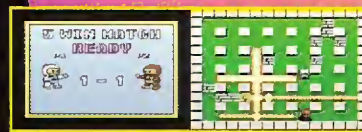
En cada una de ellas tendrás que encontrar la puerta que permite el paso al siguiente nivel. Pero antes de poder atravesarlas tendrás que acabar con todos los enemigos que se encuentren en el lugar, utilizando para ello tu habilidad en el manejo de explosivos.

Un cartucho auténticamente "explosivo", que unido a la posibilidad de participar dos y hasta tres jugadores, se convierte en un juego que transforma tu Nes en una Nintendo súper 8-bits.





Un juego para compartir



Por si la jugabilidad de Dynablasters fuese poca, los creadores de esta joya de la adicción se han encargado de multiplicarla creando dos opciones. Estás son el **Modo Vs.** y el **Modo de Batalla**. El primer modo permite jugar a dos jugadores

enfrentándose uno contra otro en un concurso que ganará el primero en vencer cinco enfrentamientos. El segundo modo, aún más alucinante, consiste en la pugna de tres jugadores al mismo tiempo. Ganará el primero en obtener la victoria en un número determinado de sets. Un detalle: para jugar en este modo necesitas un adaptador y tres pads de control.

Ayudas explosivas



Para facilitarte tu misión podrás coger una serie de objetos que están ocultos detrás de bloques destructibles. Estos son:

Bomba Extra: Añade una bomba a tu arsenal.

Explosión Expandir:

Hace aumentar el alcance de las explosiones.

Control Remoto: Podrás explotar las bombas cuando quieras.

Acelerador: Te permitirá ser más rápido.

Traje blindado A: Al ser alcanzado por una explosión saldrás despedido, pero no morirás.

Traje blindado B: Te hace inmune a las explosiones.

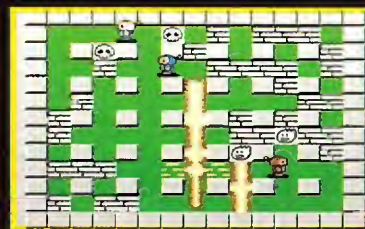
Pasador de Bloques: Podrás atravesar los bloques destructibles.

Pasador de Bombas: Te permitirá atravesar las bombas.

Bonificación: Pasarás a una fase de bonificación al acabar el nivel.

Puntuación: Aumenta tu... ¿qué va a aumentar?

Misterio: ¡Sorpresa!



Un auténtico bombazo

La adicción y la jugabilidad no dependen exclusivamente de unos gráficos alucinantes ni de unos sonidos rimbombantes. Lo más importante de un cartucho es que sea divertido, y esto se puede conseguir sin ningún tipo de despliegue de alardes técnicos. Dynablasters viene a demostrarnos precisamente esto, pues se trata de un título súper jugable, pero que no hace uso ni de scrolls parallax ni de 256 colores en pantalla ni de otro mogollón de cosas que, sin duda, no precisa tener. A pesar de ello, técnicamente está a la altura de lo exigido. Pero en diversión... se sale.

Patax

LAS PUNTUACIONES



Arcade

HUDSON SOFT

Nº jugadores: 1, 2 ó 3

Dificultad: A veces se hace exagerada

Nº Continuaciones: Infinitas

Nº de fases: 48



75



80



92



La enorme jugabilidad y la posibilidad de participar hasta tres jugadores a la vez.



Que no poseas el adaptador para jugar tres dinamiteros al mismo tiempo.

91

LO MÁS
NUEVO



Era una noche oscura y tenebrosa. En la habitación, la tenue luz de una vela casi conseguía vencer la densa oscuridad que cubría el poblado. El silencio de la noche se veía tan sólo roto por el estruendo de algún trueno que hacía presagiar lo peor.

De repente, un enorme relámpago iluminó la estancia dibujando en la pared la sombra de un ser terrible. Se trataba de tu antiguo enemigo, el Señor de las Bestias, quien, transformándose en un horrible monstruo volador, irrumpió en tu cabaña y consiguió llevarse entre sus garras a tu joven hermana, que descansaba apaciblemente en su cuna.

De nuevo la oscuridad se cernía sobre tu familia. La venganza que el Señor de la Bestias había jurado realizar tras ser derrotado en la anterior aventura, se había cumplido.

El regreso de la bestia





Lo único que podías hacer ahora era armarte de valor y emprender el rescate de la niña. Por ello, sin dudarle un instante, te encaminaste hacia Kara-Moon, lugar donde tu inocente hermana se encontraba apresada...

Esta es la historia que da paso a la segunda aventura de la fantástica saga de "Shadow of the Beast", título en el que se han empleado técnicas de programación menos espectaculares que las utilizadas en anteriores versiones, pero que ha visto aumentado considerablemente sus aspectos relacionados con la jugabilidad.

De esta forma, por ejemplo, los scrolles de múltiples planos que dejaron boquiabiertos hace algunos meses a todo el mundillo consolero, han sido suprimidos para dejar paso a una serie interminable de objetos que deberemos utilizar sabiamente, así

como a una buena cantidad de personajes que irán apareciendo a lo largo de la historia y que nos irán facilitando las ayudas necesarias para llegar con éxito al fin de esta nueva y apasionante aventura.

No penséis, sin embargo, que os encontráis ante una aburrida y sosa aventura en la que la acción brilla por su ausencia. Estaríais completamente equivocados, porque las luchas contra horribles enemigos y la habilidad en el manejo de diferentes tipos de armas sigue siendo parte fundamental en este nuevo título que sigue contribuyendo enormemente a engrandecer la merecida fama de una saga que llegó a mito hace unos años en los ordenadores jugables y que ahora, sin duda, conseguirá idéntico éxito en el mundo de las consolas.

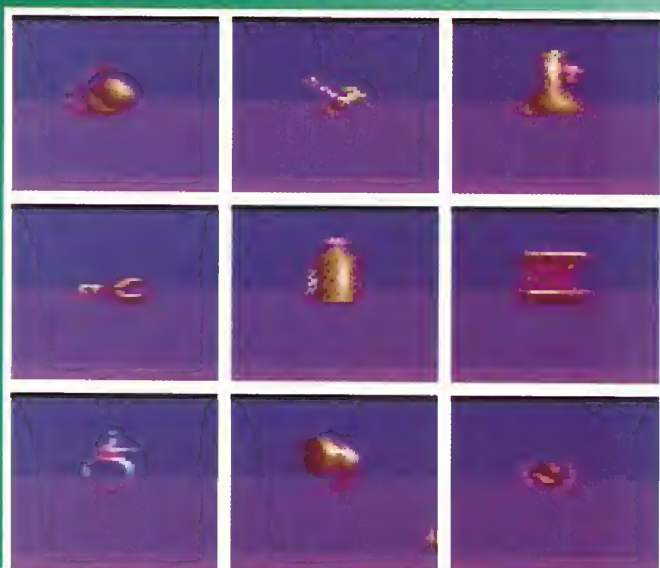
La bestia ha muerto. ¡Viva la bestia!



LO MÁS NUEVO



Ayudas bestiales



Es imprescindible, a la hora de acabar la aventura, el obtener y averiguar el uso de unos determinados objetos. Algunos de ellos se encuentran encerrados, al igual que unas monedas, en unos cofres que aparecerán a tu paso. Otros los podrás obtener del suelo o te serán entregados por algún personaje a cambio de algún favor.

Los objetos existentes los puedes observar en las imágenes, pero su uso y localización tendrás que descubrirla por ti mismo, pues en eso radica el interés del juego.



Una nueva bestia

La primera parte de *Shadow of the Beast* fue un juego que sorprendió por su espectacular apariencia gráfica: increíbles scrolls, escenarios impresionantes... Pero, ¿y la jugabilidad? ¿qué pasaba con la diversión que el juego era capaz de ofrecer? Eso es exactamente lo que parece haber preocupado a los encargados de realizar esta segunda versión: mejorar la jugabilidad de un juego que en el aspecto visual lo tenía todo ganado. Para ello han añadido más acciones a realizar, han incorporado la búsqueda de objetos y la ayuda de ciertos personajes para solucionar la aventura. ¿El resultado? Mejor, sin duda, pero tampoco perfecto.

Patax



LAS PUNTUACIONES



Aventura

ELECTRONIC ARTS

Nº jugadores: 1

Dificultad: Depende de tu inteligencia y tu imaginación.

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: No tiene.



88



88



85



La fantástica animación del protagonista. La combinación entre estrategia y arcade.

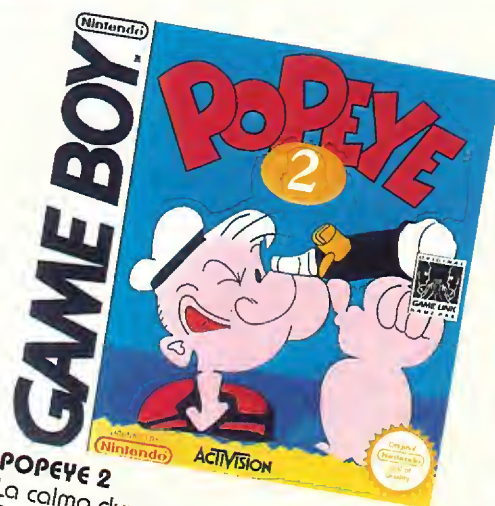


Algo habrá... ¿o no?

86



NO LES PIERDAS LA PISTA



POPEYE 2
La calma durará poco. El malvado Brutus va tras Popeye y sus inseparables amigos. Esta vez, hay un fantástico tesoro por medio.



PHANTOM AIR MISSION
A los mandos de un fantástico F-14 Tomcat, podrás surcar el cielo y borrar del mapa a todos tus enemigos.



SUPER HUNCHBACK
Has de rescatar a la dulce Esmeralda. Muchos lo han intentado, pero nadie lo ha conseguido...



ROGER RABBIT
La liebre favorita de la ciudad tiene que darse prisa. Su amada Jessica ha desaparecido.



STAR TREK
El destino del mundo está en tus manos. Y en las del "Disrupter". ¡No hay tiempo que perder!

LO MÁS

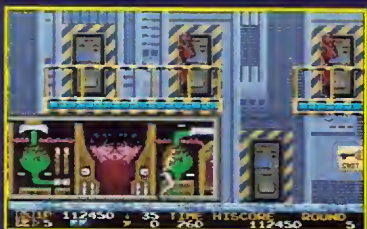
NUEVO

MEGADRIPE

ROLLING THUNDER



Rolling Thunder II es, en principio, un título no excesivamente sugerente. Pero no te dejes engañar, en su interior se esconde uno de los mejores cartuchos para Mega Drive.



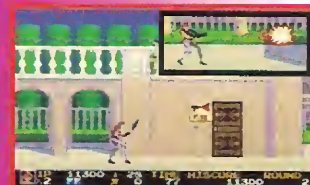
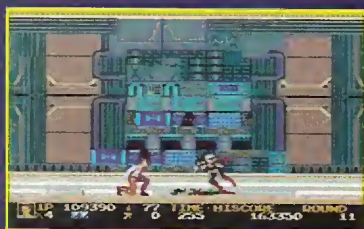
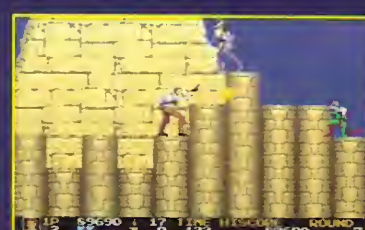
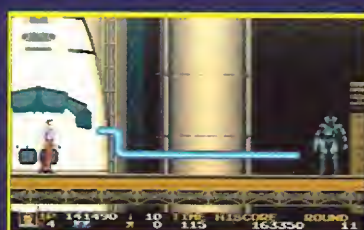
La Tierra, año 1999. Las comunicaciones han llegado a límites inimaginables. Los avances en la electrónica espacial han desarrollado satélites inteligentes capaces de desarrollar programas de televisión interactivos, efectuar exactas predicciones meteorológicas o emitir la serie de El Chapulín Colorado a más de mil millones de espectadores. Poco a poco los satélites se han ido convirtiendo en un imprescindibles. Tanto es así que un grupo terrorista, Geldra, ha empezado a interesarse por ellos. La alarma se ha extendido entre los gobiernos de todos los países, ya que, al ir desapareciendo los satélites, el vandalismo, el histerismo y el coleccionismo se han ido adueñando de las calles, de las ciudades... del mundo entero. Sólo queda una salida: recurrir a la Agencia Nacional de Seguridad Espacial Limitada Macro Asociada (A.N.S.E.L.M.A.), agencia que dispone del único agente capaz de acabar con éxito

esta operación. Su nombre en clave: Albatross. Su misión: Perseguir y erradicar todo lo relacionado con Geldra.

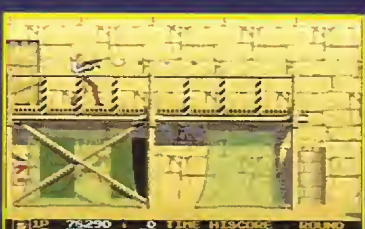
Nada nuevo, ya que Albatross se enfrentó años atrás contra este malvado grupo. Pero esta vez es diferente, nuestro héroe no está sólo, tiene una compañera: Leila. Juntos tendrán que viajar desde las calurosas playas de Jamaica hasta el infierno desértico del Alto Egipto, camino a lo largo del cual tendrán que recoger el armamento que les permita continuar hacia el éxito de su misión.

Igualmente, Geldra también se ha modernizado desde su anterior enfrentamiento: a su ejército de humanoides a pilas, se le han añadido gigantes andróides, hombres-topo y otras faunas diversas que pondrán a nuestros amigos en más de un apuro. Especies muy caras y sofisticadas, pero nada que un par de balazos bien dados no pueda solucionar.

La misión está servida. Albatross y Leila tienen licencia para matar. Y están dispuestos a usarla...



LICENCIA PARA MATAR



La maravilla de Namco

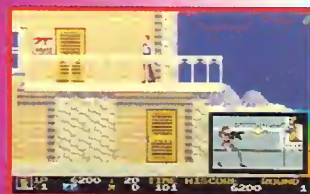
Si hay algún juego que ha marcado la historia de Namco, ese ha sido -con permiso de Pac-Man- Rolling Thunder. Seguro que muchos os acordáis de aquella máquina que sorprendió a propios y extraños por su adictividad endiablada y su explosiva mezcla de disparos y plataformas. Ahora, años después, uno comprende el éxito de esta saga al ver la increíble conversión de la que ha sido "víctima" la Mega Drive, en la cual se han respetado todos los elementos de la recreativa: la opción de dos jugadores, las envolventes melodías y la cuidadísima jugabilidad.

Es una pena que un juego de tanta calidad pueda pasar inadvertido. Trataremos de evitarlo.



¡Esa Puerta!

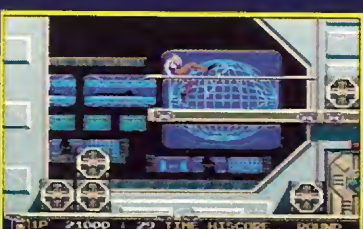
La clave fundamental para pasar con éxito todas las fases está en las puertas por las que salen nuestros enemigos. Algunas de ellas tienen mensajes evidentes de que contienen armamento extra o munición para nuestra Walter P.P.K. Otras, -ocultas-, se descubren cuando Albatross o Leila las atraviesan. Entonces la palabra "Special" aparece para obsequiarnos con tiempo o energía con las que seguir limpiando la zona de agentes de Geldra.



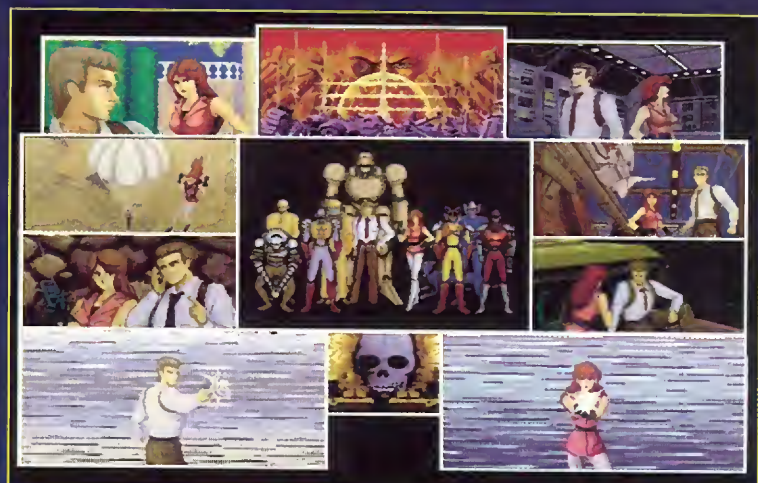
LO MÁS

NUEVO

Este cartucho, continuación del clásico de Namco-, es uno de los juegos con más acción, más marcha y mejores gráficos de cuantos puedes encontrar para la Sega de tus amores. Que, por cierto, lo es gracias a juegos como éste.



En Rolling Thunder II no hay ningún aspecto que destaque sobre los demás: tanto los gráficos, como el sonido como la jugabilidad son tope.



LAS PUNTUACIONES



Arcade

NAMCO

Nº jugadores: 1 y 2

Dificultad: Deliciosamente alta.

Nº Continuac.: Passwords

Nº de fases: 11



93



Es idéntico a la máquina. Los gráficos y la música de película.



92



El peligro que corre de pasar inadvertido.



93

93



SUPER MARIO LAND 2
Seis mundos y más de 30 fases para conseguir destronar al malvado Wario del trono del País de Mario. Toda una aventura por mundos desconocidos en los que tendrás que reunir 6 monedas que te abrirán la puerta del Castillo de Mario. Y en el camino, monstruos nuevos y viejos conocidos, Champiñones, Estrellas y Flores de Fuego para conseguir potencia extra, y Zanahorias Mágicas que convertirán a Mario en una Liebre voladora. La mayor aventura de Mario en tu GAMEBOY, por ahora...

LLEGA SUPER MARIO LAND MULTIPLICADO POR 2

Ya está aquí. Ya llegó: SUPER MARIO LAND 2. El más divertido juego de todos los tiempos, el héroe del fenómeno GAMEBOY, ahora elevado al cuadrado de jugabilidad, gráficos y música. ¡Vaaya título!

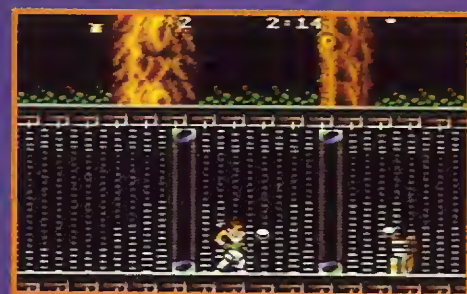
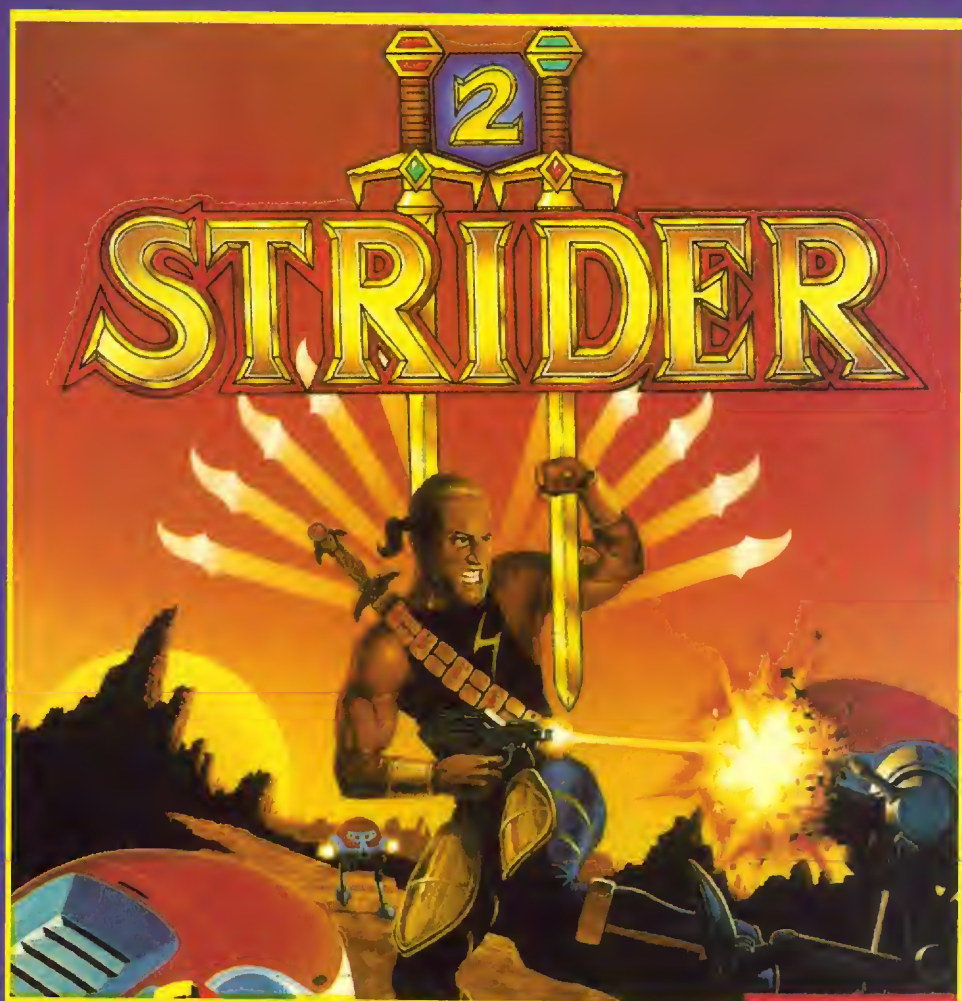
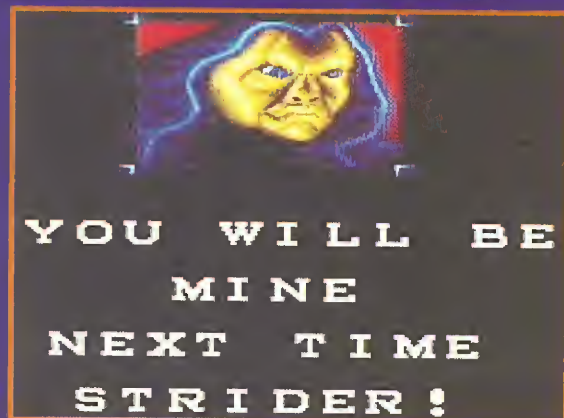
GAMEBOY™
ERES UN FENÓMENO



ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 40 00

LO MÁS

NUEVO



Tras derrotar al bloque soviético y presenciar cómo la caída del muro de Berlín acababa con la rivalidad entre el Este y el Oeste, Strider desapareció sin dejar rastro. Nadie le necesitaba ya y de nada le servía seguir al pie del cañón...

Pero acaba de llegar el momento en el que le va a tocar afrontar una nueva misión que va mucho más allá del patriotismo y de los simples intereses políticos. La víctima ya no es un pueblo, ni una región, ni un país. Es algo muchísimo más importante: un planeta entero.

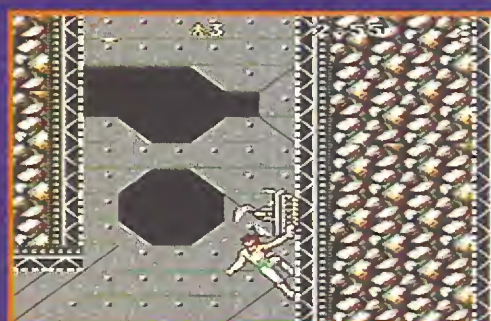
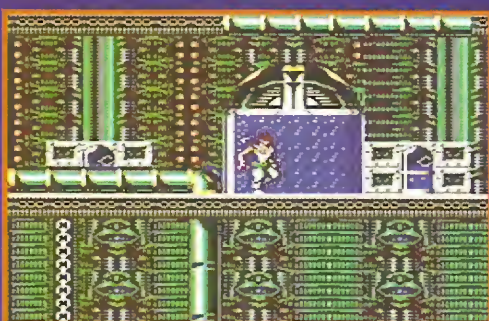
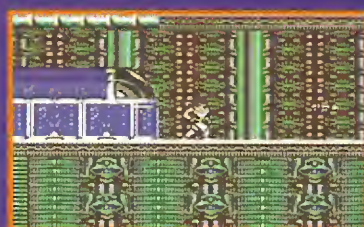
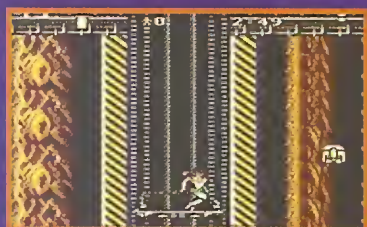
Efectivamente. Alfa Centauro, -el planeta más invadido de la

galaxia-, ha sido nuevamente víctima del poderoso imperio Bydo. Strider tendrá por tanto que viajar a años luz de distancia para evitar que la princesa Xardia corra una cruel suerte.

Con este "original" argumento regresa uno de los personajes que han dado más fama a la prestigiosa Capcom: el sujeto de la zancada prodigiosa, Strider. Sin embargo, a pesar de su larga ausencia de las pantallas, el héroe no ha perdido ni un ápice de su increíble agilidad en el salto ni de su tremenda habilidad en el lanzamiento de shurikens, armas que le resultarán imprescindibles para cumplir con éxito su nueva y más peligrosa misión. ¿Saldrá vivo de ella? ¿Se quedará en el intento? De ti depende, consolega.



EL REGRESO DE CYBORG



Un regreso poco afortunado

Parece mentira que algunas compañías todavía pretendan ignorar que lo principal en un juego, -por encima de sus aspectos estéticos y visuales-, es su jugabilidad. Pues esto es lo que parece querer demostrar U.S Gold con esta esperada continuación de uno de los títulos más famosos de Capcom, porque la verdad es que han conseguido realizar un juego dotado de unos gráficos excelentes y llenos de color pero que se les ha venido completamente abajo "gracias" a un movimiento penoso y lamentable. Strider 2 pasará a la historia como el juego protagonizado por uno de los personajes más difíciles de controlar. Y eso no es precisamente ningún orgullo.



LAS PUNTUACIONES



Arcade

U.S GOLD

Nº jugadores: 1

Dificultad: Strider, un potro salvaje... almas gemelas.

Nº Continuaciones: 8

Nº de fases: 5



77



El colorido de los gráficos.



69



El pésimo movimiento del protagonista.



70

70

LO MÁS

NUEVO



Pilotwings™

EL CIELO ES EL LIMITE

Seguro que todos vosotros habréis imaginado más de un millón de veces cómo pilotábais un avión, planeabais en ala delta o saltabais en parapente hacia un destino sólo dominado por el viento, las nubes y el espacio infinito, el cielo. Pues todo esto, y mucho más, lo vais a poder hacer en Pilot Wings, la escuela de vuelo más prestigiosa de todos los tiempos.

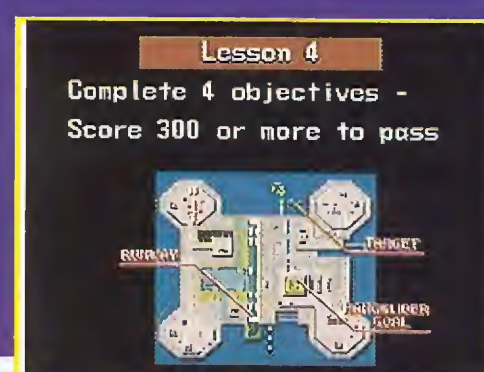
Pero no te asustes, porque los sabios profesores de la academia de vuelo van a supervisar tus acciones y a solucionar todas tus dudas. Y es que no se trata de algo tan sencillo como montar en una bicicleta; aquí tendrás que dominar tus miedos, respirar hondo y prepararte para las experiencias más fuertes que nunca hayas vivido ni imaginado. Cada uno de los monitores te aleccionará en una diferente modalidad de vuelo, de las cuatro que incluye el

juego.

Al principio, tendrás que iniciarte con los aparatos más sencillos y ligeros, el parapente y el biplano de entrenamiento. Pero una vez superada esta primera fase, la más sencilla, pasarás a manejar otros más poderosos, divertidos y espectaculares como el ala delta y un cinturón de cohetes denominado jet pack.

Antes de que recibas cada lección de vuelo, podrás observar en pantalla la teclas utilizadas en la modalidad correspondiente, el tiempo recomendado para realizar la acción y el objetivo que has de alcanzar: atravesar en pleno vuelo anillos aéreos y aterrizar en determinados lugares señalados adecuadamente. Todo ello, siguiendo los sabios consejos que te indicará tu instructor de vuelo.

De tu manera de pilotar y de la forma y exactitud con que aterrices en los puntos trazados, dependerán los bonus que



Un auténtico vuelo sin alas

Por fin tengo junto a mí uno de los cartuchos que ha encumbrado a la Super Nintendo y al exclusivo modo 7 al éxito rotundo. El Pilot Wings no es un simple juego, es una nueva experiencia con vértigo y mareos incluidos, jamás vista en otra máquina. La variedad de aparatos a escoger, un sonido que te llevará a los cielos y la espectacularidad de todos sus gráficos te elevarán a una nueva dimensión, a la posibilidad de volar sin salir de casa y sin correr riesgo alguno. Bueno, sólo uno, el de quedar enganchado al control pad sin remedio, gracias a su tremenda capacidad de adicción. Avísados estáis, amigos.



The elf

En todo momento podrás estar informado de la situación en que te encuentras, por medio del radar, el tiempo que te falta para concluir tu misión, el combustible de que dispones o la altura a la que vuelas.



Elige tu propio instructor

Tony (22 años): ideal para los alumnos que comienzan su andadura en el difícil arte de volar. Sus elegantes maneras permiten que tenga un pleno contacto con todo tipo de pilotos, incluso con los más tímidos. Pese a su juventud, Tony es uno de los más hábiles pilotos de la escuela.

Shirley (24 años): aunque a veces se le ha visto flirteando con algún estudiante que otro, es muy estricta y profesional a la hora de impartir sus enseñanzas. Incluso en los momentos más críticos, sabe mantener la cabeza fría para no influir en sus ánimos.

Lance (edad desconocida): poco se conoce acerca de este misterioso piloto que sabe hablar perfectamente en seis idiomas diferentes. Entre los alumnos, corre el rumor de que en su juventud fue piloto de las Fuerzas Aéreas.

Big Al (49 años): es un "perro viejo" en el tema de la instrucción de vuelo. Sus experiencia a los mandos de un avión se traduce en sabios consejos para los alumnos. Aunque su apariencia te inspire respeto, no te preocupes, más de un piloto graduado le ha visto llorar de emoción.



Modalidades a tu alcance

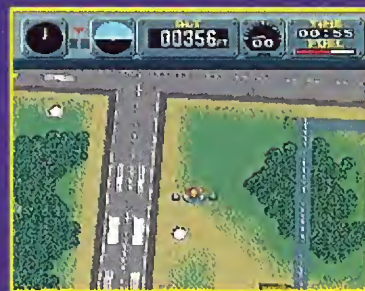
• **Biplano ligero:** Se trata de un tipo de avión que pesa menos de 5.700 kg. Estos aparatos, originarios de la Primera Guerra Mundial, son excelentes para las prácticas de vuelo, y en esta escuela son utilizados para enseñar a los futuros pilotos guiados mediante globos aéreos.

• **Parapente:** para practicar esta modalidad, tendrás que subir a 3.800 pies de altura en un helicóptero y lanzarte sobre un blanco marcado en la pista. En la caída, has de intentar atravesar diversos anillos aéreos.

• **Jet pack:** aunque os parezca una máquina de auténtica ciencia ficción, estos aparatos empezaron a utilizarse en las mejores academias de vuelo a partir de 1985. Esta escuela es pionera en su utilización, y sus instructores son sabios expertos del jet pack.

• **Ala delta:** este atractivo aparato de vuelo para ocio y diversión es sobradamente conocido (que no experimentado) por todos. Un avión ligero te transportará hasta cierta altura, y allí dejará que tu pericia y habilidad sean suficientes para permitirte aterrizar en el lugar preciso sin complicaciones.

• **Helicóptero:** Es el más difícil de pilotar, por lo que sólo podrás hacerlo cuando domines el resto de las modalidades. La escuela no posee ningún helicóptero; solamente podrás utilizar uno alquilado cuando haya que llevar a cabo la misión secreta.



LO MÁS NUEVO

Los gráficos, plenos de realismo, te transportarán a gran altura, y harán realidad, por una vez, la expresión de que "te encuentras en las nubes".

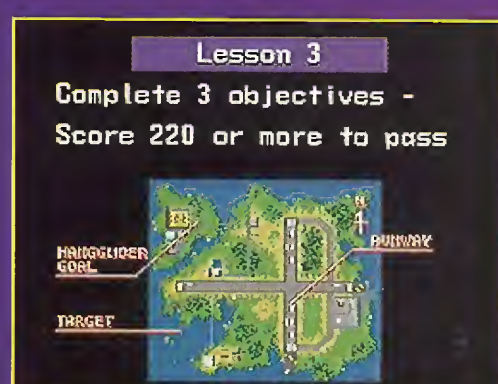


Pilot Wings Expert

Si completas las primeras cuatro pistas de entrenamiento y llevas a buen término la misión especial del helicóptero, serás reconocido con el título de piloto experto de la escuela Pilot Wings. Con ello, obtendrás una valiosa clave para jugar en el modo avanzado de este increíble juego, sólo para expertos, donde disfrutarás de cuatro nuevas pistas y una misión especial nocturna aún más arriesgada.



Siguiendo las lecciones de tus monitores, estarás listo para surcar los aires en cualquiera de las modalidades.



recibas y, en definitiva, la nota que te otorgue el instructor al final de cada prueba.

Si tus puntuaciones no alcanzan el mínimo exigido, el profesor te despedirá con cara entristecida, y te instará a que realices de nuevo las pruebas. Pero si lo consigues, tendrás la oportunidad de llevar a cabo una complicada misión a bordo de un helicóptero, para lo cual habrás de fundir rapidez, habilidad, precisión y, en definitiva, todas las cualidades que has ido adquiriendo a lo largo de las clases recibidas. Una vez superada esta difícil prueba, recibirás tu licencia de vuelo y podrás pasar a participar en pistas más complicadas y llevar a cabo misiones más peligrosas.

Y esto es, a grandes rasgos, Pilot Wings, un simulador que

precisará de tus dotes arcadianas y de toda tu capacidad de concentración, destreza y un poquito de estrategia, pero que en ningún momento te llegará a aburrir, sino todo lo contrario. Y es que cada pista y misión exigirá un poco más de ti que la anterior, y te obligará a emplearte a fondo si quieres recibir la cantidad de puntos necesaria para seguir en juego.

Pero no te demores más. Si quieres disfrutar del vértigo a grandes alturas, pleno de giros vertiginosos, y de uno de los juegos más originales y mejor realizados de los últimos años, corre a matricularte en Pilot Wings. Sus instructores te están esperando con los brazos abiertos, para comenzar a enseñarte sus sabias lecciones y convertirte en un experto piloto.



Pilotwings es uno de los títulos más sobresalientes de Super Nintendo y el juego que mejor aprovecha el alucinante modo 7 para rotaciones de escenarios 3D.



La última misión

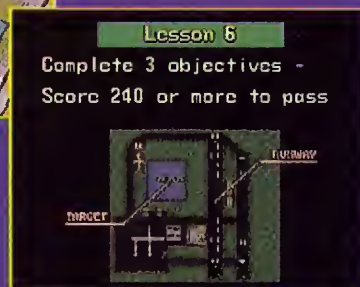
Cuando hayas conseguido completar las primeras cuatro pistas, llegarás a una misión especial que tendrás que afrontar a bordo de un helicóptero en territorio hostil plagado de enemigos terrestres y con algunas personas que ya conoces para rescatar.

Pero no te contamos más para que lo experimentes tú mismo...



Antes de lanzarnos a la aventura de surcar los cielos, los monitores de vuelo nos proporcionarán un mapa de la zona y objetivos a cumplir. Aquí también observarás la puntuación necesaria para recibir el merecido diploma de vuelo.

La prueba más espectacular de todas es la del ala delta y, sin duda, la que más quebraderos de cabeza os va a causar. En este aparato se exige un total control del equilibrio y de las corrientes aéreas del lugar.



LAS PUNTUACIONES



Simulador

NINTENDO

Nº jugadores: 1

Dificultad: Ser piloto no es nada fácil, muchacho.

Nº Continuaciones: Infinitas

Nº de fases: 10 áreas de



91



90



95



Rotaciones y acercamientos súper suaves. Jugabilidad alucinante.



C caer desde más de 3.000 pies y cascarse los huesos ¡ay! Nada más que objetar.

93

LO MÁS

NUEVO

SUPER NINTENDO



LAS MIL Y UNA NOCHES

Cuando Jordan Mechner concibió esta maravilla de la programación hace cuatro años, no podía imaginar la trascendencia y el éxito que iba a acompañar su magnífica producción, considerada hoy día como una de las obras cumbre del video juego contemporáneo: el Prince of Persia. Como habréis podido comprobar a lo largo de estos últimos meses, este juego es sin duda uno de los más versionados de todos los tiempos, y ahora, por fin, ha aparecido en Super Nintendo.

En una intro realmente genial, que no debéis perderos, quedaréis inmersos en el hilo conductor de esta apasionante historia. La

acción discurre en la antigua Persia, justo en el culmen de esta poderosa y rica civilización. Cierta día el sultán del reino partió junto a su ejército para combatir contra un pueblo invasor que se acercaba inexorablemente a sus dominios. Como suele ser habitual, dejó su reino a cargo de su hombre de mayor confianza, el visir Jaffar. Pero éste tenía una profunda sed de poder acumulada durante años, y no quiso dejar escapar esta gran oportunidad de apoderarse del reino acompañado de un grupo cercano al centenar de seguidores.

Al anochecer, mientras en el jardín de palacio la princesa charlaba animosamente con un apuesto joven extranjero que conquistó a la dulce dama gracias a su amabilidad y prestancia, decidió lanzarse



al ataque. Así, tras sobornar a un grupo de guardianes y asesinar a los restantes, Jaffar y su séquito se dirigieron al jardín. En un abrir y cerrar de ojos separaron a los dos jóvenes, con lo que la venganza del visir empezó a dibujarse en el cielo persa.

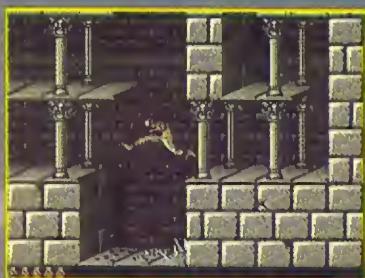
El joven fué azotado, atormentado y encerrado en una de las sucias mazmorras del reino. Pero peor suerte aún corrió la princesa, ya que tras ser conducida a lo alto de la torre, fue obligada por Jaffar a tomar una cruel decisión: casarse con él o morir. Para realizar la elección, contaría con un reducido plazo de dos horas, que comenzaron a contabilizarse en un gran reloj de arena que el visir materializó ante los aterrados ojos de la bella princesa. La cuenta atrás había comenzado.

Pero el amor lo puede todo, y el príncipe, gracias a su astucia y habilidad, logró escapar de la cárcel y dirigirse hacia la torre sin

pausa ni descanso. Es aquí donde empezará tu misión, ya que gracias a tu astucia y reflejos habrás de ayudar al joven príncipe a concluir con éxito su aventura.

La cuestión no va a resultar nada fácil, ya que para alcanzar la torre habrá de atravesar veinte calabozos; y no se trata de calabozos normales, sino que están diabólicamente diseñados para tratar de poner las cosas difíciles al incauto que peregrine por ellos. Allí encontrarás trampas mortales compuestas de pinchos afilados, grandes fosos, espadachines virtuosos que pretenden ensartarte con sus sables, losas que se desmoronan bajo tu peso, guillotinas rasurantes y un montón de peligros más que, sucesivamente, irás descubriendo según vayas atravesando los diferentes calabozos que salgan a tu paso.

En un primer momento contarás con tu habilidad para moverte

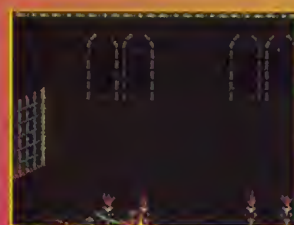


Dentro de un video juego repleto de grandes atractivos, lucharás junto al Príncipe de Persia por escapar de las mazmorras y poder reinstaurar la paz en el reino.



Calentando músculos

Una de las grandes ventajas que presenta esta versión, consiste en que puedes ensayar y aprender, antes de comenzar la acción, los alucinantes movimientos del Príncipe de Persia. Así, podrás entrenar en cinco fases del juego tus movimientos normales, saltos, escaladas, caídas y peleas con diferentes tipos de espadachines, con el único fin de ir mejorando tus cualidades. Seguro que después de estas sesiones de aprendizaje, te resultará bastante más sencillo sumergirte en la aventura e ir superando fase tras fase con éxito. Así que, a entrenarse.

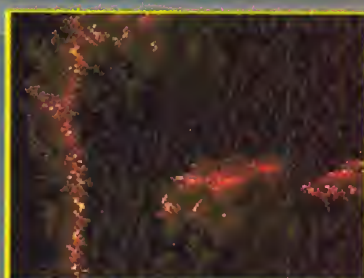


LO MÁS

NUEVO

¡A por la espada!

Antes de enfrentarte a cualquier enemigo, tendrás que conseguir la valiosa espada. Para ello, deberás atravesar con la única ayuda de tus manos un complejo cavernario. Una vez que la consigas, estarás en disposición de luchar contra cualquier enemigo y de disputar con él auténticos combates a vista de resaca, utilizando el botón A para atacar y el B para defender. Practica con tu imitador y vencerás.

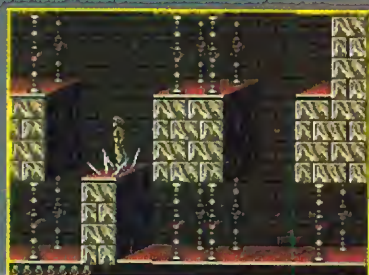


por estos peligrosos lugares como único arma, pero al superar la primera fase, podrás hacerte con una poderosa espada con la que enfrentarte a los guardianes de la cárcel en alucinantes duelos de esgrima persa. En tu larga aventura, contarás además con la posibilidad de ingerir pociones mágicas, aunque detrás de alguna de ellas no se esconda más que un líquido venenoso que te dejará sin fuerzas.

Y así transcurrirá tu largo y peligroso recorrido en busca de tu bella princesa. Si eres capaz de aniquilar a todos los guardianes que se te presenten y de superar calabozo tras calabozo hasta dejar atrás al que hace el número veinte, habrás alcanzado tu objetivo inicial, la torre.

Pero no pienses que ya ha terminado todo, porque allí te encontrarás con tu malvado enemigo, el misir Jaffar, que intentará acabar contigo. En lo alto de la torre tendrás un encarnecido combate de espadas con él, hasta que uno de los dos sea derrotado. Si resultas vencedor, habrás alcanzado tu objetivo, por lo que serás nombrado Príncipe de Persia y podrás pasar el resto de tus días junto a la maravillosa princesa.

Pero recuerda que para completar tu misión tan solo cuentas con dos horas de tiempo real, y que durante este tiempo la vida de tu amada está en peligro. Así que ánimo, porque tú lo puedes lograr, y así devolver el color azul a los cielos de Persia, ahora teñidos de negro bajo el mandato del misir Jaffar.





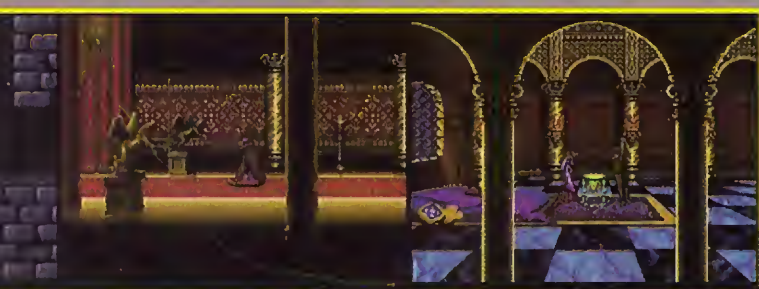
Una animación realmente sublime

Pocos juegos de tanta calidad se presentan actualmente en el mercado. El resultado que se ha logrado alcanzar es totalmente alucinante en todos los sentidos, convirtiéndose en una auténtica obra maestra. Un amplio número de fases que reúne una gran variedad de enemigos y sorprendentes trampas, acompañado de una banda sonora que ambienta perfectamente la acción, y de un control sobre el personaje completamente fiable. Aunque sin duda, lo más destacable, una vez más, es la soberbia animación del personaje, suave, fluida y totalmente perfecta.

Si alguna vez has oído hablar con envidia del Prince of Persia en otras versiones, ahora vas a poder disfrutar en tu Super Nintendo con la más completa de todas ellas. Es adictiva, genial y, por supuesto, imprescindible.



The Elf



Pociones Mágicas

Uno de los más valiosos secretos que encierran estos laberintos y mazmorras son las pociones mágicas que irás encontrando a tu paso. Las hay de diferentes tipos, tanto positivas como negativas, aunque sólo podrás comprobarlo una vez las vacíes en tu garganta:

Poción curativa: al beberla, recuperarás una parte de tu energía.

Poción venenosa: procura no tomártela o perderás energía. ¡Ay! si no fueras tan sediento.

Poción supercurativa: la totalidad de tu energía será recuperada.

Poción flotadora: al beberla, cambiarás de color y podrás caer flotando en el aire sin estrellarte contra el suelo.

Poción inversora: si quieres observar algo extraño, atrévete a ingerir este bebedizo.

Poción teletransportadora: si logras encontrar esta poción, bébela y serás transportado a un misterioso lugar.

No olvides que todas las pociones son, aparentemente, iguales, por lo que tendrás que pensártelo dos veces antes de beberlas.



LAS PUNTUACIONES



Aventura

KONAMI

Nº jugadores: 1

Dificultad: Uno de los juegos más difíciles de todos los tiempos

Nº Continuaciones: Sin límite

Nº de fases: 20



94



90



96



Por supuesto, la animación del personaje, su excelente ambientación gráfico sonora y su poder de adicción.



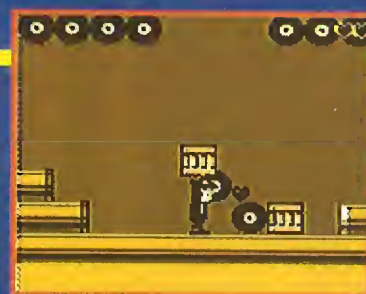
Hay momentos en los que la dificultad puede terminar con tu paciencia.

94

LO MÁS

NUEVO

GAME BOY



The Blues Brothers han buscado un nuevo escenario para sus andanzas y han caído de lleno en tu Game Boy para machacar sus chips a fuerza de marcha y Rock'n'roll.

¿Recuerdas cómo quedó tu NES después de su último concierto?. Pues eso no es nada comparado con lo que os espera a ti y a tu verde portátil.

Ya sabes que en su anterior visita a la ciudad consiguieron burlar al sheriff Mackenzie. Pero en esta ocasión el astuto sheriff no se ha conformado con cortar el acceso a la sala de conciertos. Ha sido mucho más drástico y les ha robado los instrumentos desperdigándolos por la ciudad. Como puedes comprender, Jake y Elwood no se han rendido y han puesto manos a la obra para recuperar sus artilugios musicales.

Los dos hermanos creen que les resultará fácil recorrer las calles después de su anterior "paseo". Pero la ciudad ha cambiado mucho y no perderse será más difícil que convencer al sheriff de que se marque un rock. Los grandes almacenes, la cámara frigorífica, hasta la cárcel ha cambiado. Y lo peor no es eso, sino que ahora hay algunas personas (amargadillos sin oído musical) que no quieren que los Blues Brothers vuelvan a tocar.

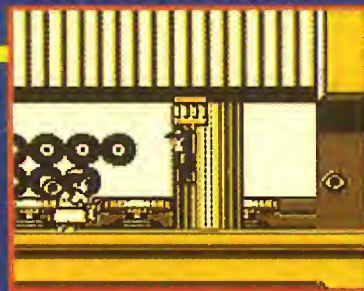
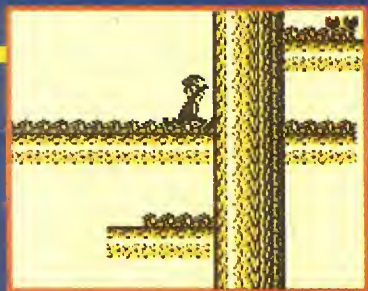
Al menos, en esta ocasión nuestros amigos pueden lanzar objetos contundentes a sus rivales. Aunque no es mucho, ya es una ayudita porque complicado sí que es el tema.

Plataforma más o plataforma menos, esta es la eterna historia de los Blues Brothers.

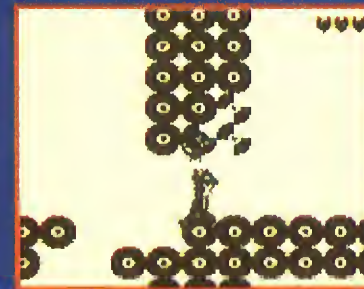
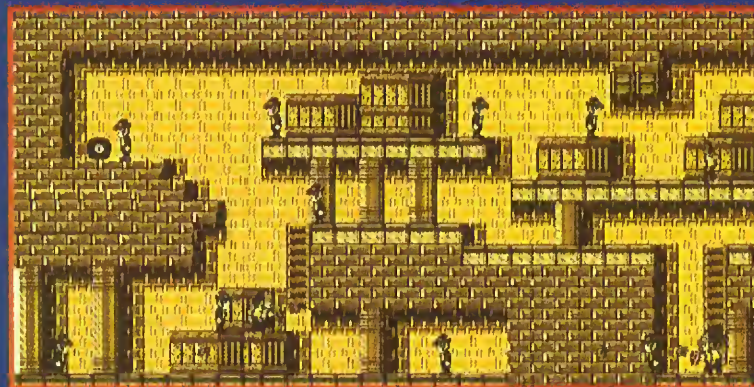


THE BLUES BROTHERS





RITMO EN LAS CALLES



Más Blues y más Brothers que nunca

La nueva versión de los Blues Brothers para Game Boy supera incluso a la de su hermana mayor, la NES. Mantiene los mismos parámetros de sonido marchoso, mapeado multidireccional y sorpresa constante, pero ha mejorado notablemente en cuestiones tan importantes como la jugabilidad y la adicción, y ha decrecido el índice de dificultad que, sin llegar a ser fácil, hace que el juego mucho más ameno e interesante.

Se mantienen el ritmo loco de la música, el incesante platameo y el estupendo scroll, que se combinan entre sí para convertir a este cartucho de Titus Software en uno de los mejores juegos de plataformas para tu Game Boy.

Teniente Ripley



LAS PUNTUACIONES



Plataformas

TITUS SOFTWARE

Nº jugadores: 1

Dificultad: Un poquito menos y sería ideal.

Nº Continuaciones: 2

Nº de fases: 5



90



93



93



La adicción y la jugabilidad, sin olvidarnos del sonido y la variedad.



Que no te gusten los juegos de plataformas.

92

VENAL

NES CONTROL DECK
Consola + 1 mando.

8.600 +IVA



NES CONTROL DECK MARIO
Consola + 1 mando +
1 juego: **Super Mario Bros.**

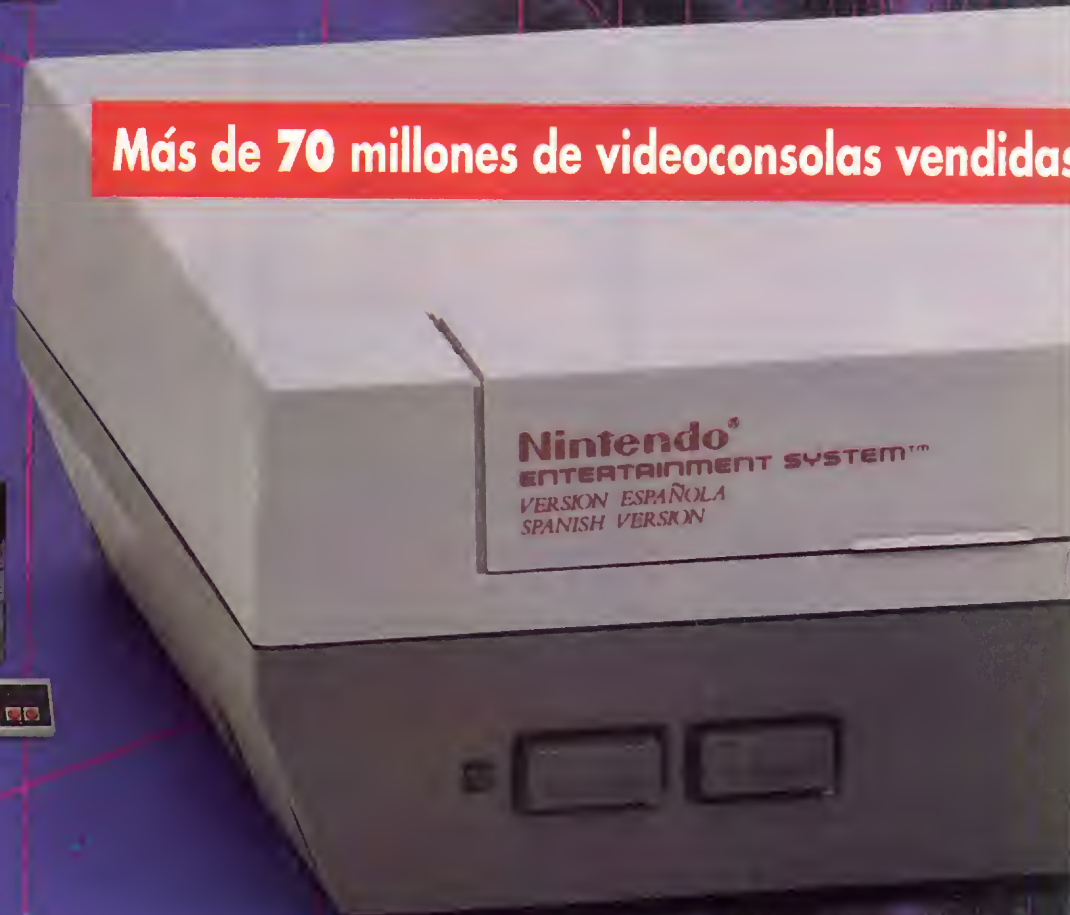
11.990 +IVA



CONSOLA NES 001
Consola + 2 mandos.

9.300 +IVA

Más de 70 millones de videoconsolas vendidas



NES ACTION SET
Consola + 2 mandos + Video-pistola Zapper +
2 juegos: **Super Mario Bros y Duck Hunt.**

16.900 +IVA

MOGOLLON

en todo el mundo



NES SUPER SET

Consola + Nes four score (adaptador para 4 jugadores) + 4 mandos + 3 juegos: **Super Mario Bros, Tetris y Nintendo World Cup.**

21.290 +IVA

VEN A LA NINTENDO

Hay mogollón de posibilidades para entrar en acción. 5 packs para que elijas a tu gusto.

A un precio que mola mogollón.

En la Nintendo estamos todos.

Tus personajes favoritos. Todos tus colegas.

Es, de lejos, la consola con más juegos.

¿A qué esperas?



Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM®

SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45

LO MÁS

NUEVO



GAME GEAR



AL RESCATE DEL ZORRO



Si habéis vivido las anteriores aventuras de Sonic, estaréis de acuerdo en que nuestro héroe se merecía un descansito, ¿verdad?. Por eso, el entrañable puerco espín azul decidió pasarse unos días tranquilos tostándose al sol de Canarias.

Pero sus púas han empezado a coger un sospechoso colorcillo tostado, por lo que ha decidido que es hora de volver a casa. Además ya echa un poco de menos a su amigo Tails...

Pero imaginaos cual no ha sido su sorpresa al regresar y encontrarse con un mensaje en el que el pequeño zorro de dos colas le explica las desgracias que han ocurrido durante su ausencia: el malvado Robotnik ha regresado y ha secuestrado a todos los amigos de Sonic... incluido el mismísimo Tails.

Sonic, por supuesto, se pone rápidamente en misión de rescate, para lo cual tendrá que enfrentarse de nuevo a su enemigo de toda

la vida, que esta vez ha regresado con más mala uva que nunca.

Seguro que ya conocíais la historia y en estos momentos estáis ensando que es la misma de siempre. Pues no, listillos, estáis equivocados porque esta historia que os acabamos de contar es más pequeña... Tan pequeña que cabe en una Game Gear. Pero, por supuesto, lo único que se ha disminuido en ella ha sido su tamaño, porque en lo demás sigue siendo una aventura tan enorme tan enorme, como siempre. Las fases, los niveles, los bonus... todo sigue exactamente igual que en la versión de su hermana mayor, la Master, y por tanto en ella se encierra toda la diversión del mundo.

Así que no te lo pienses demasiado: cuélgate del ala delta, monta en veloces vagonetas, introdúctete en burbujas de aire, destruye a los robots de tu enemigo, ataca el Huevo Prisión para liberar a todos tus amigos y disfruta del mejor juego que puedas contemplar en tu lujosa portátil

Sonic ha vuelto. Y a lo grande. Aunque sea para la pequeña.



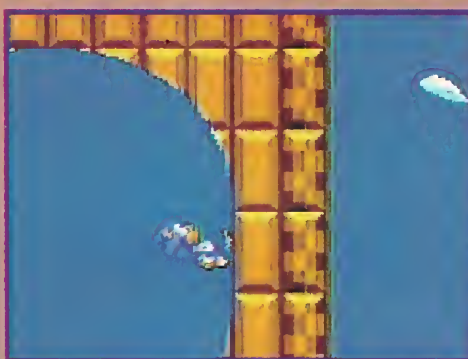
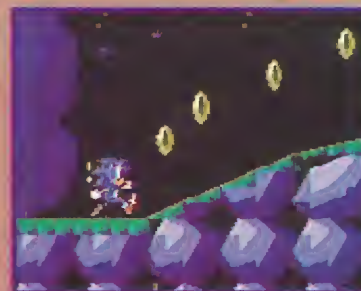
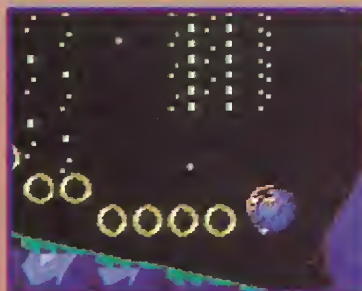
Más Sonic todavía

Si la versión para Master de las aventuras de este alocado puercoespín azul ya tenía su dificultad, esta última entrega de Sonic dota a la palabra difícil de un nuevo significado. La mejora técnica del programa se ve reflejada en la mayor velocidad del protagonista, -cosa que a priori podría parecer genial-, pero que a la larga convierte el juego en un reto para maestros.

Por lo demás, este Sonic es idéntico al de la Master, con las mismas fases, los mismos enemigos del final y el mismo zorrillo en apuros. Es decir, es un juego bonito, espectacular, sorprendente.

Un sorprendente cartucho que no puedes dejar pasar de largo.

Teniente Ripley



Con esta versión para Game Gear se completa el regreso del genial Sonic a la familia Sega. Ahora todos podrán disfrutar de uno de los mejores juegos de todos los tiempos.



Muchas y muy variadas son las acciones que este puerco espín azulado puede llevar a cabo: correr, saltar, nadar, volar en ala delta, subirse en vagonetas... ¡nada es imposible para el inigualable Sonic!



Como es habitual en los juegos de Sonic, los pinchos traidores son la principal fuente de nuestras desgracias. Sin embargo -y afortunadamente-, no serán los únicos obstáculos a esquivar.

LAS PUNTUACIONES



Plataformas



92



86



89

SEGA

Nº jugadores: 1.

Dificultad: Bastante alta...

Nº Continuas: Cógelas.

Nº de fases: 7.



Los alucinantes gráficos y la rapidez del personaje.



La rapidez de Sonic hace que la dificultad se dispare.

91

LO MÁS
NUEVO

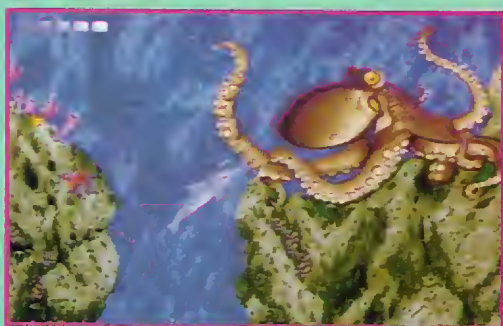
ODISEA MARINA



MEGADRIVE



ECCO THE DOLPHIN



Antes de que la devastadora acción del hombre comenzase a caer sobre la faz de la Tierra, la naturaleza permanecía en un sabio equilibrio. El ciclo vital se mantenía impertérrito ante el paso del tiempo, sólo roto bruscamente ante las grandes catástrofes de la naturaleza que hacían peligrar dicha situación. Cuenta una leyenda que hace mucho tiempo ocurrió uno de estos grandes desastres en el mar. Un gran torbellino se formó en las azules aguas marinas, llevándose consigo casi toda la fauna marina. Uno de los escasos supervivientes fue un valiente delfín quien, lleno de rabia por la desaparición de sus congéneres, emprendió la búsqueda de la solución a tan fatídico suceso.

Así comienza una épica aventura que cuenta con un protagonista

de excepción. Su nombre es Ecco y tu serás (como habrás podido deducir) quien le ayude controlando sus movimientos.

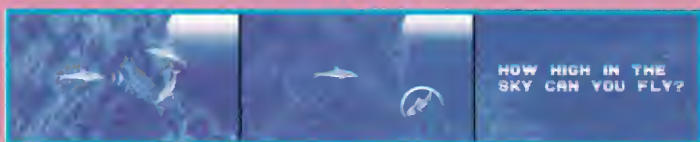
La cualidad imprescindible que deberás poseer para resolver el misterio que se le presenta a tu simpático amigo es la inteligencia, pues se trata de un juego en el que la estrategia es su principal ingrediente. Deberás moverte en un mundo marino repleto de laberintos ayudado por tu sonar, el cual te permitirá observar lo que hay más allá de tu ocico. Además de esto, tu sonar te permitirá ponerte en contacto con otras criaturas marinas que, amistosamente, te ayudarán dándote alguna que otra pista.

Pero no todos los seres acuáticos son amistosos, calro. Existen algunos que están dispuestos a parar tu misión acabando con tu vida. ¿Cómo defenderte de ellos? Pues tienes dos opciones: esquivarlos o golpearlos con tu potente morro en un feroz ataque. ►

Sonar, querido sonar

La originalidad de este cartucho está fuera de toda duda. Perto, además, este concepto único en jugabilidad se ha visto mejorado gracias al aprovechamiento de las cualidades reales de los delfines. Nos explicamos. Para llevar a buen puerto tu aventura tendrás que utilizar sabiamente tu sonar, tanto para detectar los obstáculos del terreno y orientarte, como para comunicarte con otros animales, los cuales te facilitarán pistas muy valiosas para poder continuar con tu aventura.

¡Alucinante!

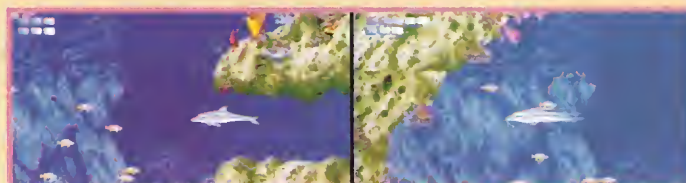


Estás ante una de las auténticas joyas para tu Mega Drive. Un juego original, bello, cautivador... completamente diferente a todo lo visto



Respira y come. Como en la vida real

En el extremo superior izquierdo de tu pantalla podrás encontrar dos indicadores. El primero señala la vida que te queda y el segundo la cantidad de aire que tienes. Para rellenarte de fuerza vital lo único que tienes que hacer es comer pececillos y para recuperar oxígeno... ¡pues ya te lo puedes imaginar!, salir a respirar a la superficie. Como la vida misma.



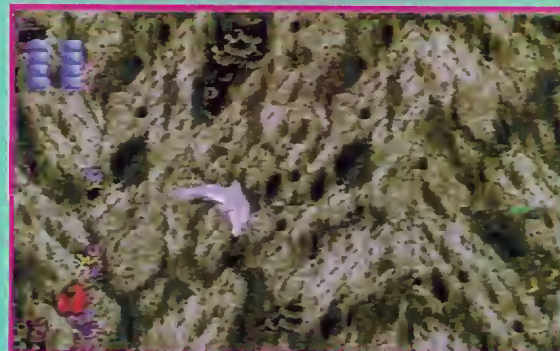
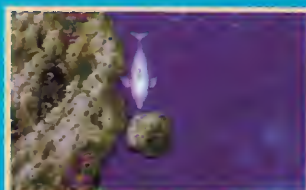
LO MÁS NUEVO



Utiliza la inteligencia

En tu recorrido encontrarás una serie de escollos que entorpecerán tu camino. Buen ejemplo de ello son las corrientes marinas y las barreras de piedras. Para superar estas vicisitudes deberás usar el coco y buscar algunos útiles objetos que te puedan ayudar.

Recuerda que con tu "pico" puedes mover algunos de estos objetos y que otros los podrás desplazar por medio del sonar. Por la gran generosidad que nos caracteriza, hemos colocado unas imágenes que te pueden servir como magníficas pistas. Engrasa tus neuronas, piensa y ¡al ataque!



Ecco The Dolphin es un juego sorprendente en todos sus aspectos y que te dejará completamente boquiabierto gracias a sus bellos decorados, genial animación y su total originalidad.



También te topará con varias barreras naturales y corrientes marinas que sólo tu ingenio te permitirá atravesar con éxito.

Por lo que llevas leído hasta el momento quizás estés pensando que los personajes están un poco humanizados al estilo de Disney, pero si echas un hojo a las pantallas podrás comprobar que las cosas no son así. Los animales están diseñados de la forma más realista posible, por lo que jugar una partida a este juego será

como sumergirte por unos momentos en el maravilloso mundo oceánico. Igualmente realista es el movimiento de Ecco -como el de todos los peces que le rodean-, y con un poco de práctica podrás hacer todo tipo de bellísimas piruetas.

Todo esto que te hemos contado cobrará sentido cuando cargues este juego. Entonces comprobarás que no hemos exagerado ni un pelo y que estás ante una de la mayores maravillas para tu consola.

Una obra maestra

De vez en cuando aparecen cartuchos que rompen con todo lo visto. Ecco es un perfecto ejemplo de ello, cosa que se puede apreciar desde el momento en que se produce la mágica unión entre el cartucho y la consola.

Lo que más destaca en este juego es, sin lugar a dudas, la animación y capacidad de movimiento del personaje. Ver moverse a Ecco por la pantalla es toda una delicia, y puedo asegurarte que estas ante los mejores movimientos jamás vistos en una consola.

Todo esto unido a unos magníficos gráficos y a unas dulces melodías convierten a Ecco en un gran juego que podría merecer un diez si no llega a ser por su enorme dificultad. Una pena.

Patax



LAS PUNTUACIONES



Aventura

SEGA

Nº jugadores: 1.

Dificultad: A veces es increíble.

Nº Continuaciones: Infinitas

Nº de fases: No hay fases.



95



91



90



La animación de los movimientos del personaje es super real. Estéticamente es precioso



La excesiva habilidad que requiere en ciertos momentos.

91



CUENTA CON ELLOS

Los mejores amigos de tu GAMEBOY son también tus amigos.
Tenlos muy en cuenta.

- Si por la noche te quedas a oscuras, para eso está LIGHT-BOY: luz y lupa todo en uno.
- Si quieres jugar sin parar, sin pilas o conectado a la red, aquí tienes la BATERIA RECARGABLE/ADAPTADOR A/C.
- Y si te faltan manos para llevar todos tus juegos favoritos, cuenta con la RIÑONERA HIP-POUCH.



GAMEBOY™ 
ERES UN FENÓMENO

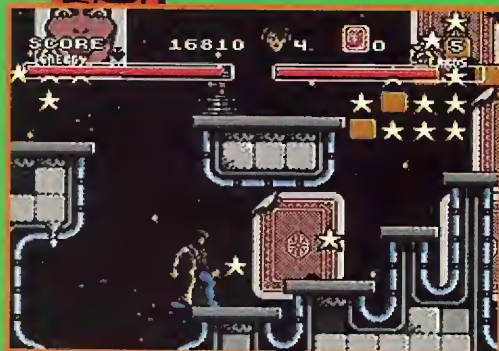


ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

LO MÁS NUEVO

SUPER HÉROES DE LUJO



Cuando el reportero Peter Parker ocultaba su rostro tras la máscara de Spiderman, la ciudad se mostraba ante él como lo que era realmente: una metrópoli en la que imperaba la violencia y la oscuridad.

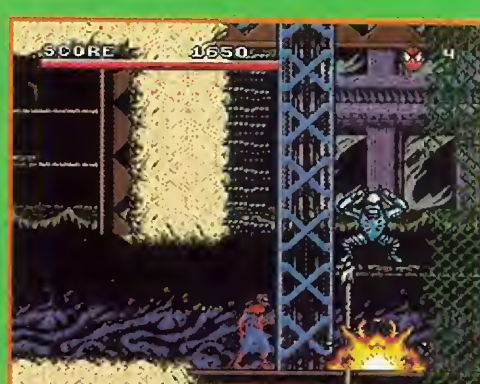
Pero incluso en este ambiente de caos, siempre aparece un nuevo personaje dispuesto a empeorar aún más las cosas. Y en esta ocasión el personaje tiene nombre propio, Arcade, quien ha decidido que la ciudad es demasiado aburrida para él y está dispuesto a hacer cualquier cosa con tal de animarla. Lo malo del asunto es que el sentido del humor del sujeto en cuestión es tan bestia que asustaría al

mismísimo Joker. En unos días la ciudad se ha visto invadida por una epidemia de bromas macabras: semáforos falsos, visitas de hordas de ultras a residencias de ancianos, suscripciones gratuitas a pésimas revistas de videojuegos....

Ante tan espantosa situación, Spiderman no puede quedarse con los brazos cruzados.

Por eso, debido a la terrible peligrosidad y contrastado sadismo de Arcade, y haciendo uso del viejo dicho de "Solo no puedo, con amigos sí" el hombre araña no ha dudado un segundo en llamar a la Patrulla X para que le ayuden a acabar con esta terrible pesadilla.

Después de tantos intentos por conseguir que el arácnido ►



Spider-Man

Nombre verdadero: Peter Parker

Entre las cualidades del hombre araña se cuentan las de saltar, trepar por las paredes y usar sus telarañas como lianas, con las cuales poder llegar a sitios que de otra manera son inaccesibles. Las fases en las que se mueven destacan por ser las más enrevesadas del juego.

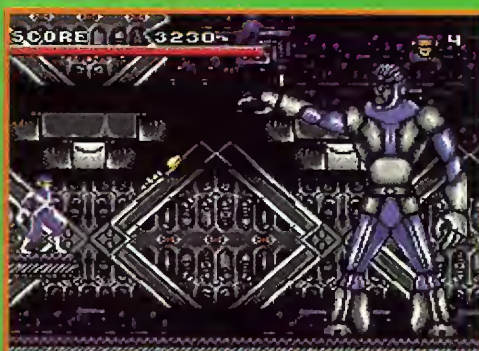


Ciclope

Nombre verdadero: Scott "Slim" Summers

El miembro más veterano de la patrulla X tiene como misión atravesar los pasadizos subterráneos que abundan bajo los dominios de Arcade.

La cosa no es tan fácil cuando todo el territorio está minado y sólo contamos con las vagonetas para movernos en la oscuridad. Los ojos, curiosamente, son su única arma, y disparan un rayo que convenientemente lanzado atraviesa todo tipo de superficies.



Wolverine

Nombre verdadero: Logan

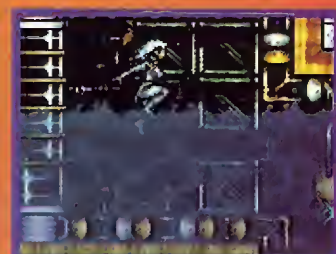
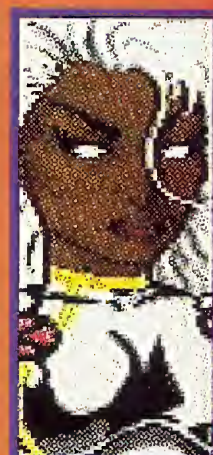
La aventura personal de Wolverine, más conocido en Valladolid como Lobezná, se sitúa en el mismo corazón de la guarida de Arcade: un mundo lleno de payasos y juguetes que encierran una auténtica trampa mortal. Como única arma cuenta con el poder de sus garras metálicas y la velocidad de su cuerpo. Su principal ventaja es la resistencia de su cuerpo, con esqueleto metálico en su interior, y su capacidad para regenerarlo.



Storm

Nombre verdadero: Ororo Munroe

La única femina del grupo tiene entre sus cualidades la de dominar todas las manifestaciones de carácter meteorológico como lanzar rayos y provocar pequeños huracanes. La mayor parte de la misión se desarrolla en un medio acuático en el que Storm tiene que encontrar la superficie, por lo que debe romper los canales de conducción para que el nivel del agua suba, y con ello superar el nivel.



LO MÁS NUEVO



► superhéroe se uniera a ellos, Cíclope -el líder de la Patrulla X-, no daba crédito a la proposición de Spiderman. Pero ante la insistencia, no tuvo más remedio que acceder a sus peticiones.

De esta forma el Hombre araña y Cíclope unieron sus súper poderes a los del resto de la patrulla: Wolverine, con sus garras metálicas, Storm con su agilidad y Gambit, con su inigualable astucia. Y juntos se encaminaron hacia el Complejo de Arcade...

De esta forma entrarás de lleno en este súper título para la 16 bits de Nintendo y, antes de que te des cuenta, te verás en la guarida del malvado Arcade, la cual tiene innumerables puertas que te conducen directamente a fases diferentes y adecuadas a las habilidades físicas de cada héroe. Así, por ejemplo, Storm tendrá que nadar lo suyo para atravesar los niveles acuáticos, mientras que Spiderman se verá obligado a usar su fluido arácnido para poder sortear los obstáculos de un nivel marcado por la impresionante altura de los edificios.

Tres fases para cada héroe, con sus jefecillos correspondientes, separan al fantástico quinteto de la confrontación final con Arcade. ¿Podrán acabar con su imperio de maldad, mofa, befa y escarnio?

Este juego es lo más parecido a un cómic animado que puedes encontrar en una consola. Sin duda, Spiderman y la Patrulla X estarán orgullosos de cómo se les ha tratado en este sensacional juego para Super Nintendo.



Puro cómic en tu pantalla.

Pocos juegos han sabido reflejar el espíritu de un cómic como lo hace esta última adaptación de la Patrulla X para la mayor de las Nintendo. De entrada, la música es SOBERBIA, así con mayúsculas, y el tema gráfico se explica también con pocas palabras: la animación de los personajes va de lo brillante a lo espectacular, -como en el caso de Spiderman- y los decorados resultan, simplemente, de tebeo.

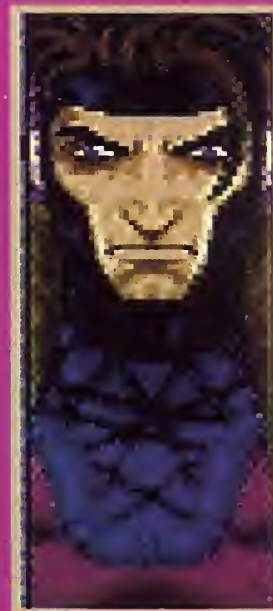
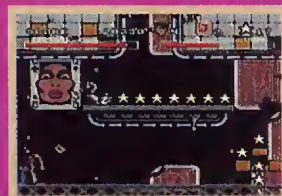
Quizás el juego puede tener los puntos negativos en el pequeño tamaño de los protagonistas y en su elevada dificultad, pero estos dos aspectos no consiguen enturbiar ni de lejos un título brillante que entusiasmará a todos.

Némesis

Gambit

Nombre Verdadero: Remy Beaudreaux

Posee el poder de cargar de energía su cuerpo o cualquier objeto para después descargarlo contra sus enemigos. Esto le será esencial para superar el gigantesco tablero de juegos que tiene que atravesar. Además de sus poderes especiales, Gambit utiliza las cartas de su baraja para deshacerse de sus rivales.



LAS PUNTUACIONES



Plataformas

ACCLAIN / SOFTWARE

Nº jugadores: 1

Dificultad: Digna de auténticos súper héroes.

Nº Continuaciones: Ninguna

Nº de fases: 3.



87



93



89



La música de la presentación.



El pequeño tamaño de los personajes.

89

Quickjoy

QUICKJOY PARA SEGA® Y NINTENDO®

SG FIGHTER

—Consola SEGA 8/16 bits—
Función de ralentización sólo en bits Megadrive.
Empuñadura ergonómica.
Seis microinterruptores blindados.
Fuego automático.
Dos indicadores de disparo automático.

NI 5

—Consola NINTENDO—
Control de todas las funciones en la empuñadura.
Dos indicadores de disparo iluminados.
Seis microinterruptores.
Fuego automático con control de velocidad.



NI FOOT PEDAL

—Consola NINTENDO NES 8 bits—

SG FOOT PEDAL

—Consola SEGA 8/16 bits—

Transfiere tres controles de tu joystick al FOOT PEDAL.
Adecuado para carreras de coches, simuladores de vuelo, juegos de kung fu y similares.



SG SUPERBOARD

—Consola SEGA 8/16 bits—
Cronómetro digital con cuenta atrás.
Fuego automático con control de frecuencia.
Seis botones de disparo sobredimensionados.
Diez microinterruptores.

NI PRO

—Consola NINTENDO NES 8 bits—
Seis indicadores iluminados.
Autofuego con control de velocidad.
Seis botones de fuego sobredimensionados.
Diez microinterruptores calidad competición.

SG MEGASTAR

—Consola SEGA 8/16 bits—

NI MEGASTAR

—Consola NINTENDO NES 8 bits—

Cinco ventosas estabilizadoras.
Diseño robusto de tipo arcade.
Microinterruptores de alta calidad.



SN PROPAD

—Consola SNES 16 bits—

SG PROPAD

—Consola SEGA 8/16 bits—

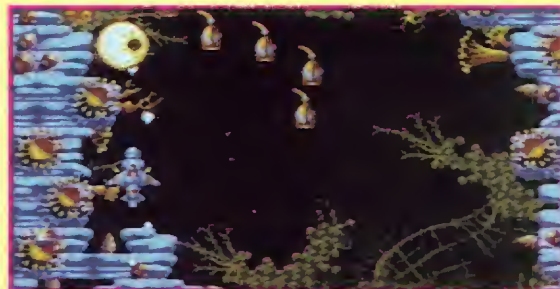
Cubierta diseño transparente PAD de control de 8 direcciones.
Botones de fuego izquierdo y derecho.
Modo de disparo automático.
Función de movimiento lento.
Botón de comienzo.

© NES y SNES son marcas registradas de Nintendo.
© Sega es una marca registrada de Sega.

LO M Á S

NUEVO

XENON II



A TRAVÉS DEL TIEMPO Y EL ESPACIO

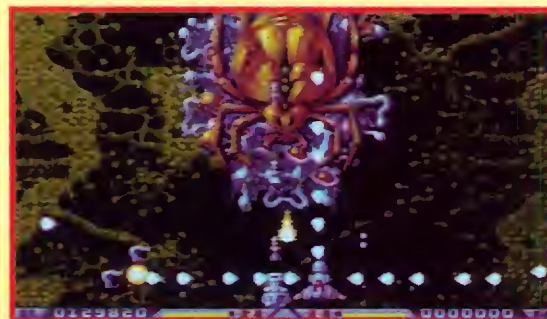
Han transcurrido ya mil años de la última batalla intergaláctica, pero los xenitas aún conservan en su memoria la humillación de la derrota. La reconstrucción del planetaha sido larga, pero Xenon ha conseguido convertirse en una auténtica potencia bélica gracias al deseo de venganza acumulado por sus habitantes. Ahora están preparados para consumir su sueño: han colocado cuatro bombas atómicas en distintos períodos de la historia, poniendo de esta forma en peligro la existencia de la humanidad.

Afortunadamente, los espías de la Unión Interplanetaria se han

enterado de tan espeluznante plan y han creado una pequeña pero poderosa nave capaz de viajar a través de tiempo: la Megablaster, increíble artefacto supersónico que posee el más poderoso armamento jamás construido hasta la fecha. Todo está preparado para dar al traste con el malvado plan de los xenitas. Tan sólo falta un piloto que ponga su pericia al servicio de la justicia. Y ese piloto sólo podrá ser un consolega de pro que tenga una Mega Drive.

El elegido deberá recorrer la historia para encontrar y desactivar las cuatro bombas, y para ello tendrá que atravesar cuatro niveles literalmente infestados de xenitas. Una misión terrorífica que sólo está al alcance de los más hábiles. ¿Eres tú uno de ellos?





Sin duda alguna, el apartado más brillante de este Xenon 2 es el que se refiere a los gráficos, los cuales resultan altamente espectaculares.

De ordenador a consola

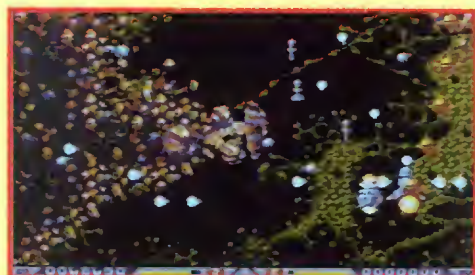
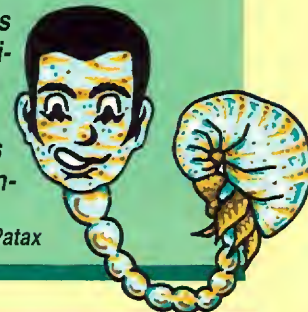
Aunque este "shoot'em up" es todo un mito dentro del mundo de los ordenadores, mucho me temo que no va a ocurrir lo mismo en el mundo consolero.

Xenon II sigue siendo un buen matamarcianos, pero el tiempo no ha pasado en vano y ahora podemos encontrar un montón de cartuchos de este estilo mucho más interesantes.

Pienso que se ha perdido una buena oportunidad de añadirle mejoras a esta versión, y no sólo no ha ocurrido esto, sino que incluso se ha empeorado un poco con respecto al original debido a que se le ha quitado una fase.

De todas formas, los gráficos y la acción siguen estando a una buena altura y el juego resulta, olvidándonos de comparaciones, entretenido.

Patax



De compras por la galaxia

Tu nave, en principio, no es todo lo potente que puede llegar a ser. Afortunadamente, encontrarás fortines en medio y al final de cada nivel y en ellos se te ofrecerá una enorme cantidad y variedad de armamento. ¿Y el dinero para comprarlo? Pues deberás conseguirlo eliminando al mayor número posible de enemigos. No dejes a ninguno sano y salvo, ármate hasta los dientes...



VIRGIN

Nº jugadores: 1 ó 2

Nº Continuaciones: 3

Nº de fases: 4

Dificultad: En los últimos niveles verás lo que es bueno.

Matamarcianos



89



80



83



Los gráficos y el armamento.



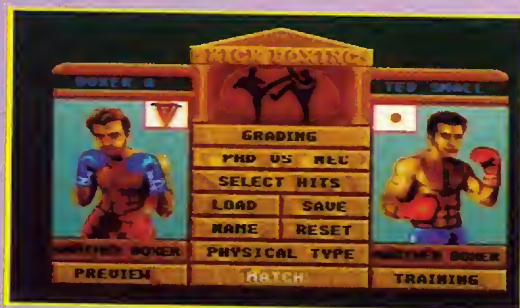
Ha perdido "ferscura" con respecto a la versión ordenador. La intro.

82

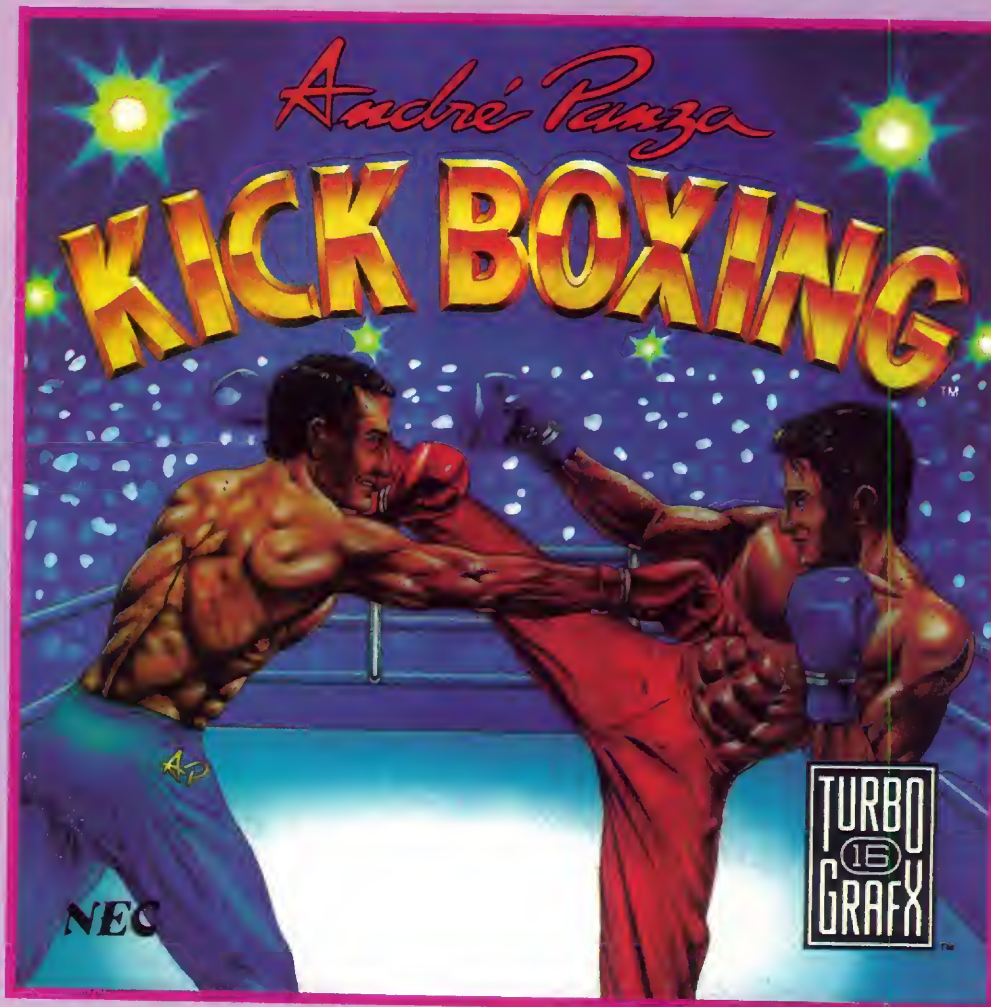
LO MÁS

NUEVO

TURBO GRAFX



Si lo que quieres son peleas realistas, golpes alucinantes y gráficos sorprendentes, no sigas buscando. Has llegado Kick Boxing, tu juego ideal



El «Kick Boxing» o «Boxeo Thai» es una de las disciplinas más violentas y salvajes que se pueden incluir entre las artes marciales. Para practicar este deporte, -muy popular gracias a las películas de Van Damme y esos héroes de última generación-, hay que tener muchas agallas, un torso más que musculoso, poco apego a las articulaciones del cuerpo y, sobre todo, mucha elasticidad.

Se supone que los ocho campeones y los ocho pretendientes (ahí es donde entramos nosotros) que han participado en la creación de este cartucho cumplen a rajatabla estas características. Pero ¿y vosotros?, ¿cómo andáis de pegada?

El cartucho de Panza propone una lucha al mejor de cinco combates -de un minuto de duración- por el título de campeón. Este reto combina la fuerza del boxeo, la habilidad del kárate, la técnica del jiu-jitsu y el coraje de la lucha cuerpo a cuerpo. Sus practicantes, que van equipados con un simple patalón, unos

guantes de boxeo y protectores en algunas partes de su cuerpo, deben ser capaces de dominar una serie de golpes y tácticas defensivas que más de uno diría que están fuera de la ley.

El cartucho de TurboGrafx incluye 8 selecciones con los golpes más eficaces del kick boxing. Patadas a las piernas, puñetazos al bazo, rodillas que vuelan y toda clase de técnicas se dan cita en un cartucho completísimo, realidad pura.

André Panza ha dotado a su programa de un toque de maestría. No sólo ha procurado tratar con fidelidad todo lo que rodea a esta actividad «marginal» sino que se ha esforzado además por incluir un menú de opciones a la altura de las circunstancias. Los ocho pretendientes entre los que podemos elegir para participar, su nombre, la grabación de sus datos y victorias, los entrenamientos y la propia pantalla de selección de golpes pasarán por nuestras manos para que seamos nosotros los que decidamos cada cosa antes, durante o después de pegar. Por cierto, ¿quién quiere ser el primero en la lista?





FULL CONTACT FULL POWER



Panza, un kickboxer de lujo

Los programas de peleas en los que había que aprenderse mil y una combinaciones de botones para jugar con ciertas garantías, siempre me han causado líos. Quería pegar una patada alta y me salía el puño disparado, quería pisotear al contrario y hasta le ayudaba. Debía ser yo el que fallaba, claro. Con Panza, afortunadamente, esto no me ocurre. Sé que golpes tengo, porque los puedo elegir, y sé cómo utilizarlos, porque me lo han puesto fácil. Además no tengo necesidad de cambiar facilidad por espectacularidad. Me lo dan todo en uno, para que no me queje. Y, por si fuera poco, lo acompañan de gráficos realistas, de animaciones espeluznantes, de sonidos digitalizados y una maestría digna de campeones.

Giancarlo Vialli



LAS PUNTUACIONES



Deportivo

FUTURA LORICIEL

Nº jugadores: 1 o 2

Dificultad: Panza es mucho Panza

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: 8 luchadores



90



La facilidad de manejo, la opción de los dos jugadores, la variedad de golpes, las animaciones.



80



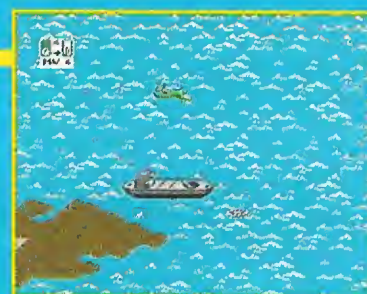
La dureza de los contrarios.



90

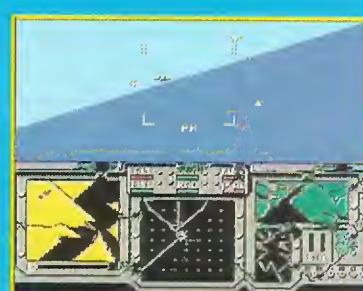
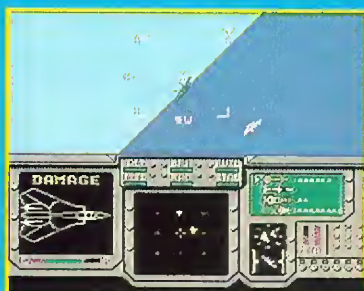
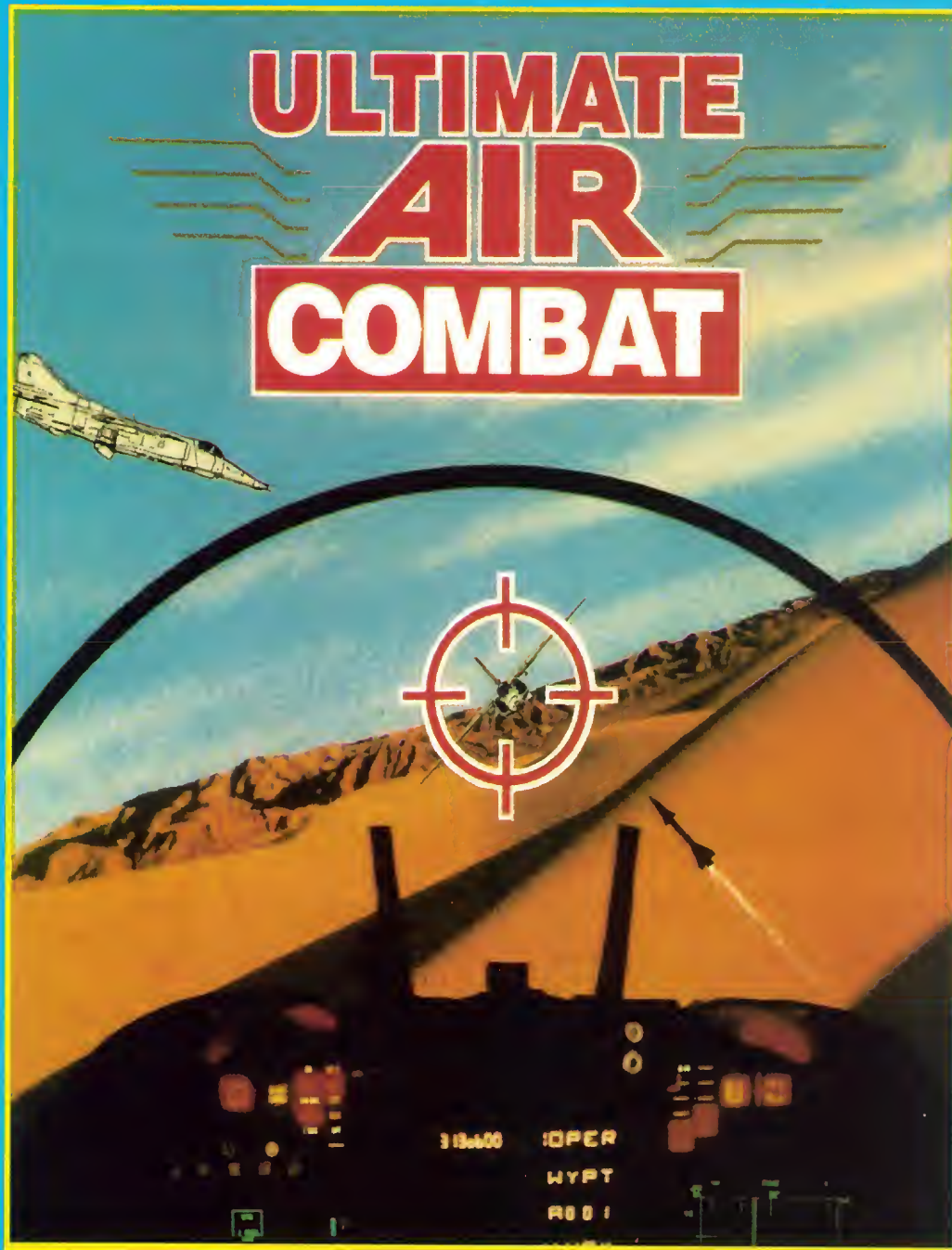
90

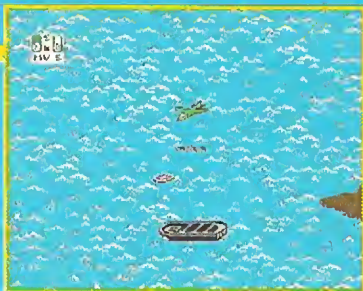
LO MÁS NUEVO



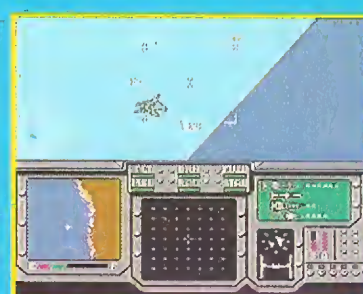
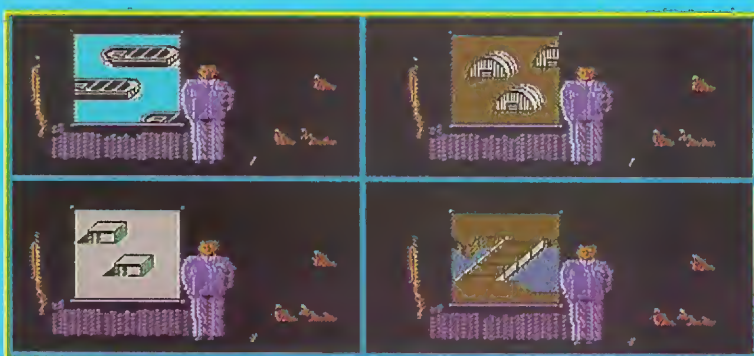
Estás rodeado de enemigos, no tienes escapatoria. Intentas un picado a toda la velocidad que te permiten los turbos de tu F-14. Parece que vas a estrellarte contra las olas, pero con una rápida maniobra evitas el golpe. Por un momento respiras tranquilo, sin embargo los aparatos enemigos no tardan en insistir. Es el momento de pasar al ataque... ¡Fuego!. Te has liberado de otro perseguidor, pero... ¿cuántos quedarán? Un mensaje aparece en el monitor: un blanco más y podrás seguir adelante. Buscas en la pantalla del radar y lo localizas. No te lo piensas dos veces y te avalanzas sobre él como un torbellino. Tu copiloto te recuerda que debes ahorrar misiles y lo derribas con certeras ráfagas de ametralladora. Ahora tienes el camino libre hacia tu nuevo objetivo.

Mientras surcas tranquilamente los cielos, las palabras de tu coronel asaltan tu cabeza: "Eres el único que puede salvar la paz mundial". Por un momento la responsabilidad pesa demasiado sobre tí. Pero luego recuerdas al malvado general Luigi Don Gwano y comprendes que debes hacer todo lo que está en tu mano para eliminar la amenaza que supone su idea de controlar todos los campos petrolíferos del mundo. Estás cansado, llevas ya cuatro peligrosísimas misiones, pero no vas a dejar en pie ni un sólo hangar, ni vas a permitir que vuele ni uno sólo de sus aviones. Si te derriban, mala suerte. Pero si consigues llegar hasta el final revisarás tu aparato, recargarás combustible, harás acopio de armamento y volverás a despegar. Por algo te has ganado la fama del piloto más temerario de toda la armada.

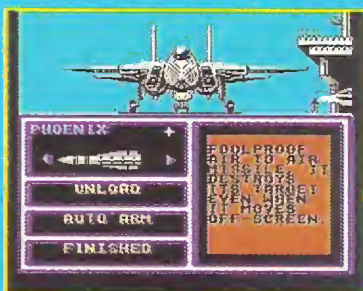




FUEGO Y ACERO



Ultimate Air Combat es un juego que busca el éxito entre el arcade de aviones y el simulador aéreo. No sabemos si la mezcla ha conseguido resultar lo suficientemente explosiva...



Extraña mezcla.

La mezcla de simulador y arcade que se ha marcado Activision, posiblemente no dejará satisfechos a ninguno de los apasionados de éstos géneros. La razón no hay que buscarla en que la idea sea mala, sino en la forma en que ha sido llevada a cabo. Gráficos maletos, movimientos incontrollables, aviones que aparecen y desaparecen a la velocidad del vértigo sin darte tiempo a reaccionar... Eso sí, todo tipo de radares, indicadores y medidores intentarán darle realismo al juego, aunque sin lograrlo del todo.

Puede que llegue a atraparte durante algún tiempo, pero seguramente tu enganche no durará demasiado.

Teniente Ripley



LAS PUNTUACIONES



Arcade

SIMULADOR

Nº jugadores: 1

Dificultad: Es cuestión de cogerle el tranquillo.

Nº Continuaciones: Passw.

Nº de fases: 4 por nivel



78



80



77



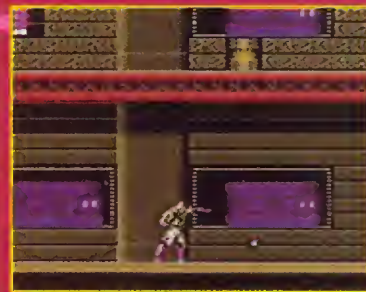
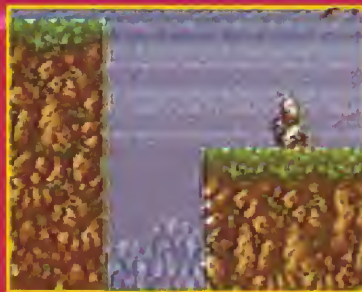
Poder elegir entre tres modernos aviones de combate.



El extraño control del avión.
Gráficos simples.

78

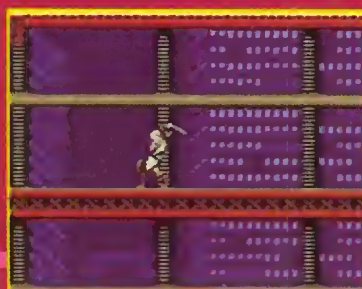
LO MÁS
NUEVO

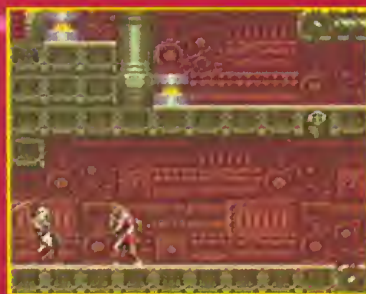


Decir Shinoby en Game Gear ha sido siempre como decir calidad a tope. Ahora, con esta segunda entrega del mítico título de ninjas, decir Shinoby va a significar decir, simplemente, lo mejor.



NINJAS SIN DESTINO





De nuevo el mal se ha apoderado de Neo-city. Después de algunos años de paz, el místico y peligroso Ninja Negro ha irrumpido nuevamente en escena y ha tomado la ciudad con un sólo propósito: acabar con todos los seguidores de la filosofía Ninjitsu, -la religión que casi acaba con él años atrás-, y en especial con el clan que ha perseguido sus acciones a lo largo de los siglos, la Orden de los Ninjas Elementales.

Uno por uno los miembros de esta secta han ido cayendo ante el renovado poder del maligno, y ahora tan sólo queda un guerrero libre de las garras del Ninja Negro. Estamos hablando del mítico Joe Musashi, el Ninja Rojo, quien, con la ayuda de su katana deberá liberar a todos sus compañeros de su cautiverio.

Joe sabe que cada Ninja que libere será un aliado para su causa, una ayuda inestimable para con el que acabar con el malvado.

Cada uno de los ninjas tiene una habilidad especial: el Azul, por ejemplo, dispone de un gancho que le permite balancearse y llegar a lugares inaccesibles, mientras que el Amarillo, es capaz de andar sobre las aguas, el Rosa tiene el extraña habilidad de pegarse a los techos, y el Verde posee un doble salto auténticamente espectacular.

Además de liberar a sus amigos, el Ninja Rojo deberá recojer en su camino los 4 cristales de la oscuridad, necesarios para poder llegar a la guarida del Ninja Negro. Cuatro niveles los ocultan: El Edificio, La Factoría, El Gran Cañón y El Castillo De La Oscuridad. ¿Podrá Joe superarlos? ¿Logrará rescatar a los demás Ninjas?

La respuesta la tienes tú en tus manos.



Lo Mejor para tu Game Gear

Parece como si el nombre de Shinobi fuera un sinónimo de calidad para los juegos de Game Gear. Al contrario de valerse sólo del nombre, Shinobi significa increíbles gráficos, rutinas espectaculares y músicas de película mezclada con una jugabilidad endiablada, que junto con una dosis adecuada de estrategia convierten a esta saga como la mejor que puedes encontrar para la portátil de Sega. Esta segunda parte se convierte en imprescindible para los poseedores de una Game Gear y en especial para los fanáticos de los juegos de Ninjas. Para ellos ha llegado lo que siempre habían soñado, el juego definitivo.

Némesis



LAS PUNTUACIONES



Arcade

SEGA

Nº jugadores: 1

Dificultad: Más asequible que la primera parte.

Nº Continuaciones: Infinitas

Nº de fases: 5 (x2)



90



85



91



Todo el conjunto.

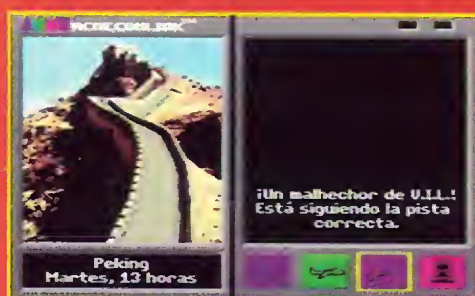


No tiene demasiadas innovaciones respecto a la primera.

91

LO MÁS

NUEVO



¡P

or fin he conseguido mi sueño, ya soy detective privado! Bueno, en realidad sólo soy aprendiz, pero pertenezco a una de las agencias más prestigiosas del mundo, la Agencia de detectives Acme.

En estos momentos mis jefes están a la caza de la V.I.L., es decir la Liga Internacional de Villanos, cuya jefa no es

otra que la escurridiza y carismática Carmen Sandiego.

Hasta ahora me he venido ocupando de casos de poca monta, pero ante la enorme avalancha de crímenes de la V.I.L. me van a poner a rastrear a algunos de sus astutos miembros. ¡Sería estupendo que yo lograra atraparla para que mis jefes se dieran cuenta del gran detective que soy!

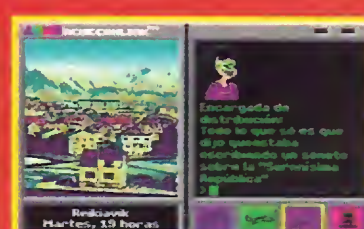
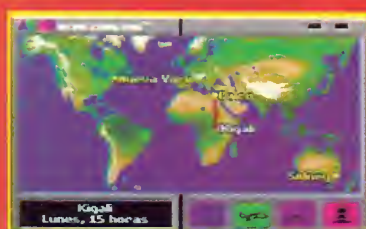
Aprovechando esta maravillosa oportunidad de ascenso, estoy

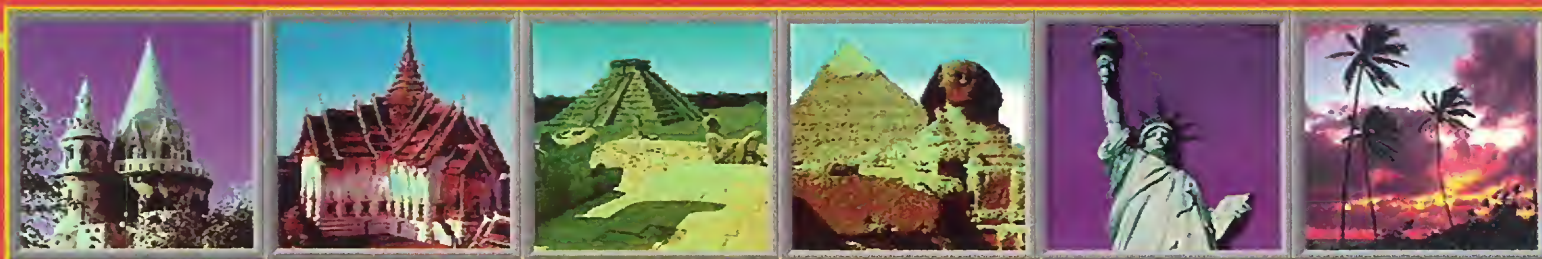
trabajando muy duro para familiarizarme con el completo equipo del que dispone mi compañía. Para empezar estoy revisando los expedientes de la banda en el ordenador, el Acme Comlink.

Con esta genial maquinita puedo saber hasta la comida preferida de los maleantes y, si introduzco los datos correctos, me proporciona la orden de captura para el malo de turno. Además dispongo de la posibilidad de viajar a cualquier país del mundo mientras persigo al sospechoso. Así que, ¡a hacer turismo!

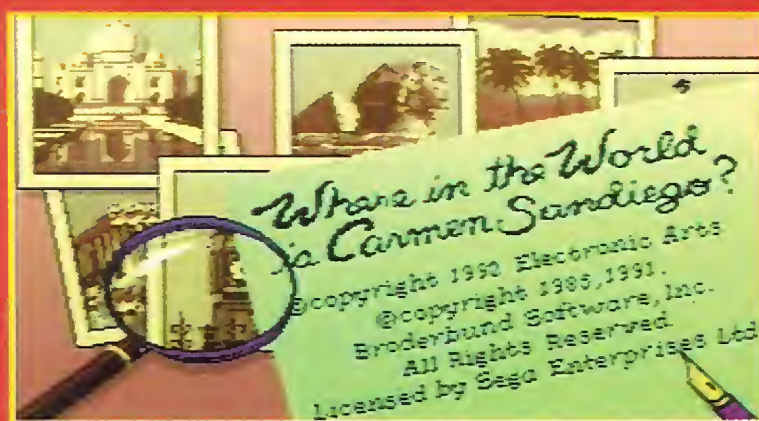
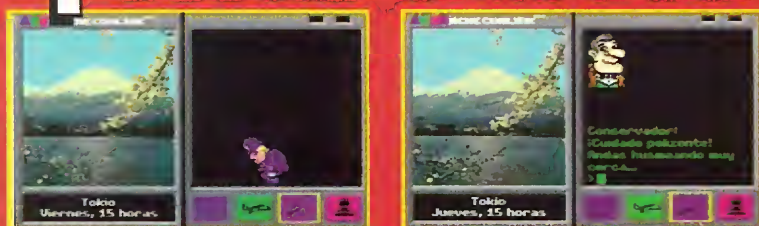
No veo el momento de ponerme manos a la obra para iniciar mis investigaciones, hacer todo tipo de pesquisas y recorrer el mundo haciendo preguntas y buscando pistas como hacía mi gran ídolo Sherlock Holmes.

Si llego a Gran detective ya tendréis noticias mías, pero ahora os dejo, que voy a fichar, introducir mi clave secreta y volver a la investigación. Ten cuidado, Carmen, que voy a por tí...





¡ ATRAPEN A ESE LADRON !



Carmen Sandiego, la malhechora más perseguida del mundo del videojuego, regresa a nuestra Mega Drive con más países a visitar, más casos que resolver y más diversión que nunca.

Aprender jugando o jugar aprendiendo

Este juego te hará pasar largas horas de diversión sin necesitar nada más que unas buenas dosis de memoria y algún que otro conocimiento geográfico. Porque Carmen Sandiego, de un modo simpático y ameno, te va a enseñar a conocer más de treinta países y sus curiosidades sin tener la más mínima sensación de estar estudiando, lo cual se consigue gracias a que tendrás que ir siguiendo las pistas que van dejando los diferentes ladrones en los lugares del mundo que van visitando.

Un juego distinto que, aunque huye de la acción por la acción, te obliga a estar bien despierto y a pensar muy rápido.

Teniente Ripley



Bandidos a elegir

En cualquier momento del desarrollo del juego podrás consultar el ordenador especial de Acme. Buscando en los expedientes encontrarás toda la información referente a los diez villanos que componen la banda de Carmen Sandiego.

En ellos te darán información a cerca de sus aficiones, vicios, marcas personales, tapaderas de trabajo, vehículos y objetos personales. Presta mucha atención y apréndetelos bien, porque hasta el más mínimo detalle puede ser determinante para atrapar al ladrón.



LAS PUNTUACIONES



Inteligencia

ELECTRONIC ARTS

Nº jugadores: 1

Dificultad: Depende de tu agilidad mental.

Nº Continuaciones: Infinitas

Nº de fases: Ladrones a miles



75



78



85

Que se haya incluido el castellano entre los diferentes idiomas en que se puede jugar.

Que seas de los de gatillo fácil.

85

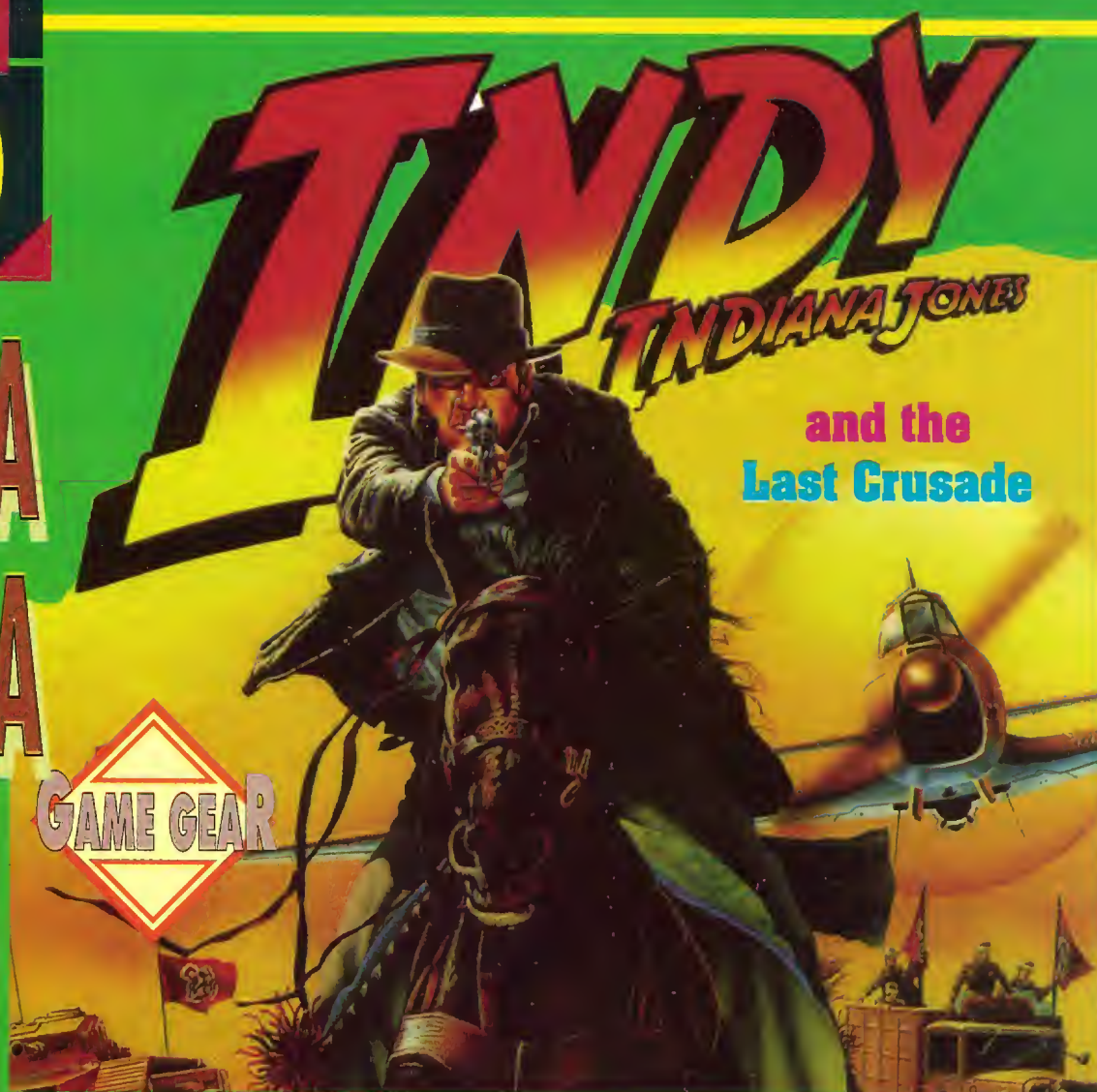
LO MÁS

NUEVO

**VUELVE LA
AVENTURA**



GAME GEAR



Imitar las habilidades de un super héroe nunca ha sido una tarea fácil. Pero tratar de ser un Indiana Jones digno es algo que, en este juego, puede convertirse en una auténtica misión imposible.



El héroe más héroe de todos los héroes, Indiana Jones, regresa a nuestras consolas para acabar de una vez por todas con el imperio Nazi y con su ambición de conquistar el mundo civilizado.

Después de ir en busca del Arca de la Alianza y descubrir el Templo Maldito, el Dr. Jones está en la pista correcta para encontrar lo que su padre y él siempre han soñado: El Santo Grial.

Indiana Jones Y La Última Cruzada -el videojuego-, es una emocionante carrera contra el tiempo en la que el buen uso del látigo y la pericia en el salto son el único pasaporte posible para acabar la aventura con éxito.

Con un desarrollo exacto al de la película, el joven Indy empieza su aventura en una perdida cueva con el fin de encontrar la Cruz de Coronado. Su primera misión consistirá en buscar a lo largo de la cueva el látigo con el que poder quitarse de enmedio a los villanos de turno. Éstos, a su vez perseguirán a Indy hasta el tren, -lo que es en el juego la segunda fase-, donde esquivar a los animales del circo será la principal tarea a realizar.

La fase tercera le llevará a la profundidad de las catacumbas, donde nuestro héroe deberá encontrar la pista necesaria que ha de llevarle hasta el castillo Brunwald, guarida del ejército alemán y prisión del Padre del famoso aventurero.

La quinta escena transcurre a bordo de un enorme zeppelin, del que los Jones, padre e hijo, deberá escapar a toda costa, para luego, en la última parte del juego, atravesar las numerosas trampas que el polvoriento templo del Grial esconde.

Como véis, todo es un fiel reflejo del argumento de la genial película, por lo que la diversión está, desde ya, garantizada.



Una de las fases más divertidas del juego de Game Gear es la que transcurre sobre el tren de un circo. Igual que en la película, ¿lo recordáis?



Indiana Jones es un auténtico maestro en el manejo del látigo. Eso ya lo sabéis todos más que de sobra. Lo que a lo mejor no sabíais es que nuestro héroe favorito podrá hacer uso de tan eficaz arma en diferentes momentos del juego.



La dificultad al cubo

Lo primero que destaca nada más encender nuestra Game Gear es la calidad gráfica que le han dado a esta versión del popular juego de Lucasarts. En vez de poner un diminuto personajillo y salir del paso, los señores de U.S Gold se han esforzado lo suyo y han dotado al juego de grandes sprites y de un scroll bastante bueno. Excelente.

Pero en esta vida no hay nada perfecto y en esta ocasión falla algo tan importante como es el nivel de dificultad -altísimo-, que incide en la jugabilidad, y deja en la cuneta a los consoleros menos hábiles.

Los que presumen de acabarse todos los juegos están de enhorabuena: han encontrado un nuevo reto.

Némesis



LAS PUNTUACIONES



Plataformas



U.S.GOLD / TIERTEX

Nº jugadores: 1

Dificultad: Tan alta como la fama del protagonista.

Nº Continuaciones: 2

Nº de fases: 6



El gran tamaño de los personajes.



Más que difícil, es frustrante.

87

71

79

80

LO M Á S

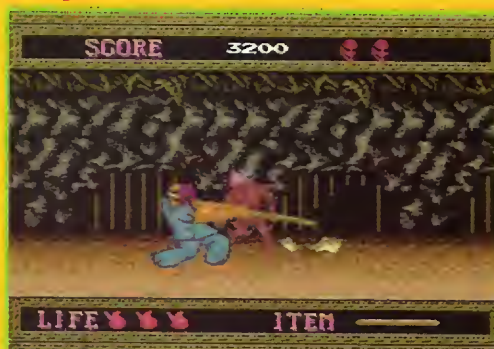
NUEVO



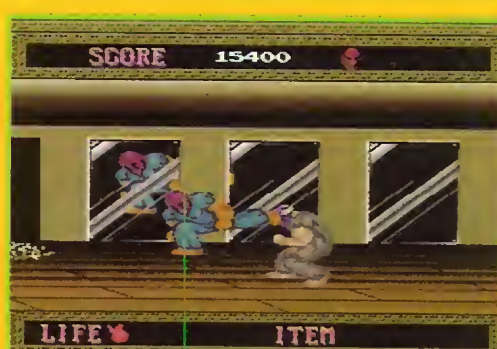
TURBO GRAFX



NOCHE DE MIEDO



Gráficos, jugabilidad, sonido, decorados, ambientación ... Todo es genuino y total en este Splatter House para Turbo Grafx.



Por todos era temido aquel viejo caserón del final de la colina. La lúgubre mansión West. En ella había vivido durante años el famoso parapsicólogo Anselm West, enfrascado en sus misteriosos experimentos.

Gracias a sus conocimientos en las oscuras artes de la magia negra, este tétrico personaje consiguió que numerosas criaturas del otro mundo pasaran a través de un portal hacia éste, el reino de los vivos.

Esto le valió la expulsión de la Asociación Mundial de Parapsicología para la Defensa de la Nutria Mosquitera, lo que enfureció tanto al anciano científico, que decidió dedicar el resto de sus días a llenar su casa y todos los alrededores de todo tipo de demoníacas especies de ultratumba. Y ya nada más se supo de él.

Hasta que un día, Rick y su novia Jennifer, -también especialistas en parapsicología- tuvieron noticia de los extraños experimentos de West y de los curiosos fenómenos que se producían en su casa.

Puesto que era el único medio de cosechar más información sobre el tema, se acercaron una noche hacia el caserón, que se escondía misterioso entre las sombras del bosque.

Una inesperada tormenta cambió el transcurso de los hechos. La única solución era resguardarse en el interior de la casa... una decisión poco acertada como luego comprobarían.

La casa se oscureció se pronto. Un grito de terror se escuchó en la sala. -¡Jennifer! ¿Dónde estás, Jennifer? exclamó Rick cuando volvió la luz. Tuvo poco tiempo para averiguarlo. Un golpe fuerte y seco le dejó inconsciente en el suelo de la sala.

Horas más tarde despertó entre un charco de sangre y con una sensación extraña en la cara. La Máscara del Terror, un maléfico objeto de tiempos inmemoriales, había tomado posesión del cuerpo de Rick. Sus maléficos poderes dominaba todo su ser. Pero por mucho que le pesara la necesaria para encontrar a Jennifer, allá donde esta estuviera....



Splatter House lleva camino de convertirse en un clásico. Y para todas las consolas.

De momento la versión de Mega Drive y la de Turbo Grafx son dos auténticas maravillas, y la jugabilidad que alcanza en las dos es de esas que pasan a la historia. Uno de esos títulos que no puedes dejar pasar de ninguna manera.



Una auténtica maravilla

Por fin ha llegado hasta nosotros la primera parte de nuestra saga "roja" favorita. Y después de ver la excelente versión de Mega Drive uno no puede menos que sorprenderse al ver que esta para la Turbo, -aunque más antigua-, es incluso mejor que la que realizada para la máquina de Sega. El movimiento, el auténtico punto flojo de la otra versión, resulta bastante más fluido, por lo que es mucho más fácil de jugar. Además tiene un mejor uso del color, y de la música no vamos a hablar: una pura maravilla que envuelve al juego en una atmósfera tenebrosa y lo convierte en una auténtica película de horror serie B. Algo inusual en los juegos de consola.

The Elf



LAS PUNTUACIONES



Arcade



89



93



91

NAMCO

Nº jugadores: 1

Dificultad: La justa y necesaria.

Nº Continuaciones: 5

Nº de fases: 7



La música y todo lo demás.



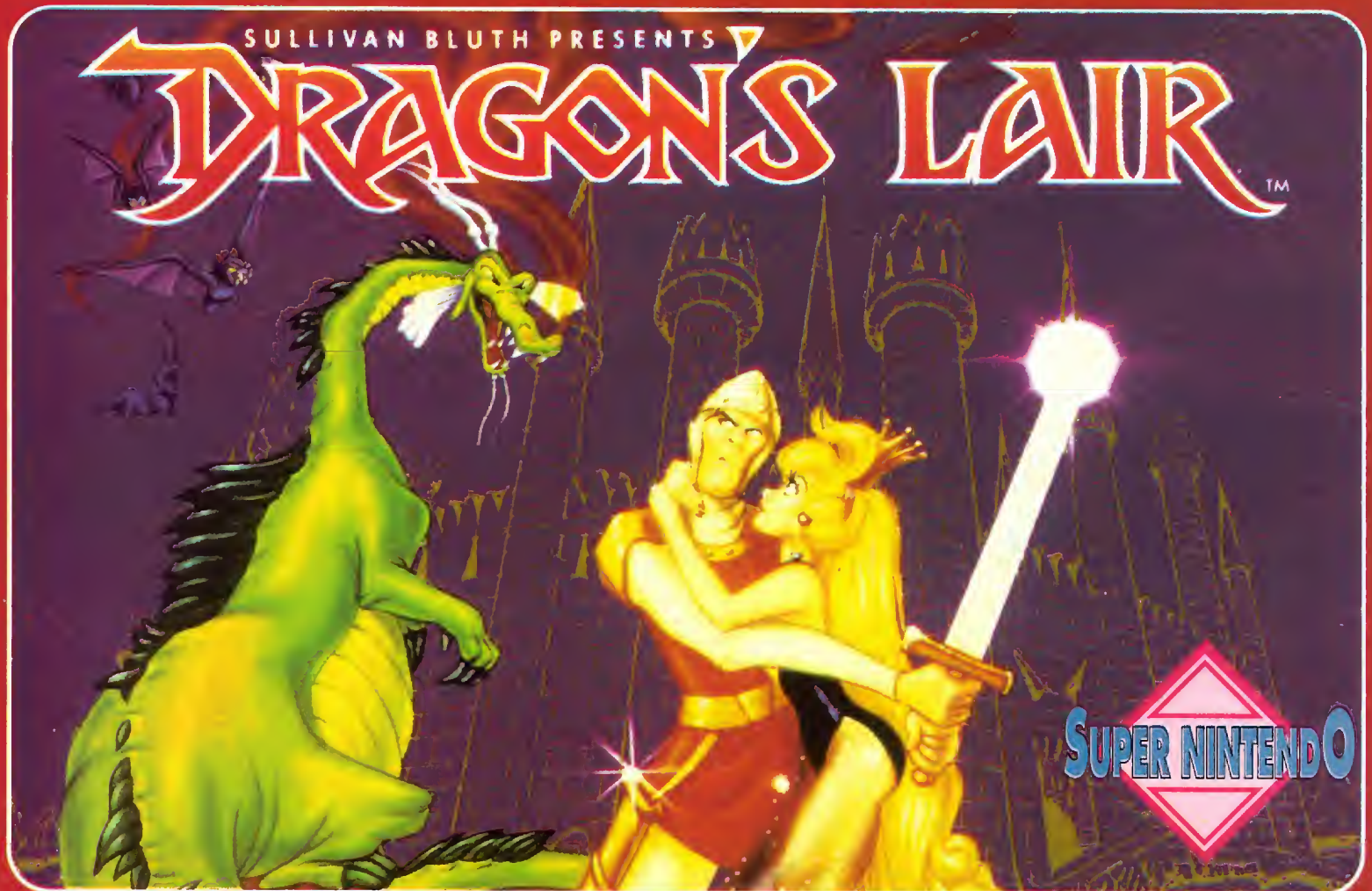
Que hayamos tenido que esperar tanto para disfrutarlo.

91

LO M A S

NUEVO

LA GUARIDA DE SINGE



De los alrededores del lóbrego castillo de Mordroc, surgen día y noche los más espantosos gemidos que podáis imaginar. Pero no creáis que son los gritos del dueño al recibir la factura del gas. No. La detestable sinfonía procede de la criatura más malvada de todos los tiempos: el viejo dragón Singe. La milenaria figura dragoniana todavía recuerda el último enfrentamiento contra Dirk, el intrépido caballero. Tras un fiero combate, el dragón cayó por un oscuro precipicio mientras maldecía la pericia del héroe.

Los meses pasaron y nada más se volvió a saber de la criatura... Hasta ahora, justo en el momento en el que en el castillo de Mordroc se respira un ambiente de venganza: el dragón ha raptado a la bella y llorosa Daphne, -la novia del héroe, claro.-

Pero no saquéis vuestro pañuelo todavía, porque Dirk se acaba de enterar del asunto, y se dirige con su mirada altiva hacia el castillo en su nueva misión de rescate.

Elite, metida ya de lleno en el mundo de las consolas, nos presenta con este argumento una bonita mezcla de las excelencias gráfico-sonoras del laser disc con la siempre resultona estructura ▶



Extraño pero muy divertido

Elite nos sorprende con un Dragon's Lair de extraña escuela y altivo personaje, pero con unas cualidades jugables bastante atractivas. Los gráficos convierten a este juego, -por fin y de una manera definitiva-, al género arcade de plataformas puro, olvidando las excelencias visuales pero injugables de formatos anteriores. Por otra parte, las melodías y efectos sonoros digitalizados vienen a demostrar una vez más que a la Super Nintendo no hay quien la iguale en este apartado, brindándonos una preciosa banda sonora que colabora lo suyo a mejorar la calidad general del juego. Respecto a la jugabilidad, se une sabiamente un estudiado nivel de dificultad para crear un gran cartucho, divertido, súper controlable y que entusiasmará a los seguidores de esa genial saga creada por Don Bluth.

The Elf



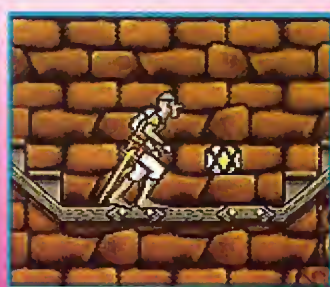
Bonus

Cuando consigas 25 o más monedas y completes una fase, accederás a una interesante pantalla de bonus donde podrás conseguir ventajas. Pero ¡date prisa periquín!, porque el tiempo no corre... ¡vuela!



Farolillos mágicos

El dragón Singe es muy descuidado y cuando pasea por su castillo, suele dejarse olvidados por los corredores, almenas y demás lugares insospechados unos valiosos faroles mágicos. Cuando encuentres uno de ellos, destrúyelo con tu espada y encontrarás algo valioso en su interior: tiempo extra, tres tipos de armas, monedas valiosas, vidas extra y escudos para proteger a Dirk.





Este bellissimo y tético castillo es el escenario en el que se desarrollarán las aventuras de Dirk. Parece peligroso, ¿verdad? Pues efectivamente, lo es. Y mucho.



El "suplicio" de los passwords

Preparaos, amigos, para alucinar con el sistema para introducir passwords más complicado, laborioso y original que jamás hayáis visto. Los jugadores inexpertos tendrán que sudar tinta china para lograr pasar de fase, tarea dedicada exclusivamente a los ases del pad. Para introducir el password Dirk tendrá que guiar unas bolas de colores con letra incluida e introducirlas en el hueco correspondiente. Parece fácil, ¿verdad? Pues no lo es en absoluto y, a veces, resulta más rápido y eficaz jugarte dos o tres niveles del modo normal y evitar pasar por esta pesada faceta. Sin embargo, con paciencia y mucha práctica...



► **platafórmica.** El resultado es un arcade pura plataforma con multitud de fases y un gigantesco mapeado que recorrer en el que la misión de Dirk consistirá en visitar todas las habitaciones del castillo, fulminando a los enemigos, realizando todo tipo de tareas y encontrando la salida hacia los siguientes niveles.

La estructura de estos lugares, pasa de ser totalmente lineal, hasta formar enrevesados laberintos con múltiples posibilidades de escape y huida.

Para defenderte de los ataques de los enemigos cuentas con tu armamento de caballero medieval, es decir, el espadón de acero

toledano y con una variedad de armas de distintas características como hachas, dagas y estrellas boomerang que resultan eficaces con determinado tipo de enemigos.

¡Ah!, y no os dejéis engañar por las primeras fases y su módica cantidad de peligros, porque a medida que avance el juego os encontraréis con habitaciones plagadas de dragones, Giddy Goons, serpientes, escobones barrelotodo y una cantidad increíble de seres nocivos para la salud de Dirk.

Dragon's Lair, toda una leyenda en el mundo de los video juegos, que ahora los usuarios de Super Nintendo van a poder compartir.



LAS PUNTUACIONES



Plataformas

ELITE

Nº jugadores: 1

Dificultad: Tranquilos. La tiene, y mucha.

Nº Continuaciones: Infinitas

Nº de fases: 25



84



91



88



Los gráficos, personajes, melodías, movimientos y buena ambientación.



El sistema de passwords es realmente incómodo. Algunas fases están ligeramente desoladas.

85

SUNSOFT®

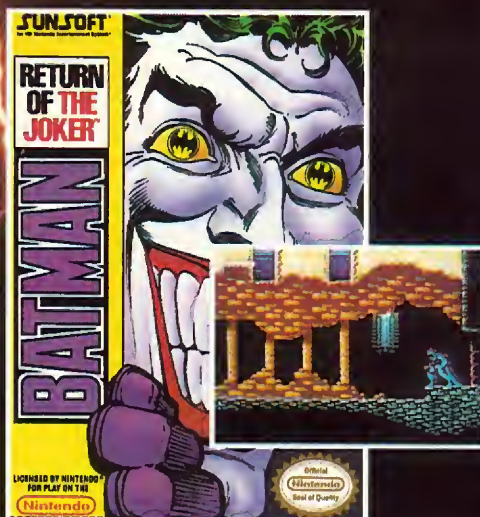
ZONA SALVAJE



Recorre peligrosas avenidas a bordo del coche más sofisticado del mundo.



Con amigos como éstos, ¿quién necesita enemigos? Vuelven los gremlins y, esta vez, vienen a por ti.



El Joker ha vuelto a Gotham. Y trae con él a una legión de supervillanos.



Vive a los mandos de una bestia de la carretera: una aventura trepidante.



En el país de Ufouria, las Tres Llaves del Templo permanecen ocultas. Tu misión es encontrarlas.

MAS EMOCION PARA TU NINTENDO.

Atrévete con lo nuevo de SUNSOFT.

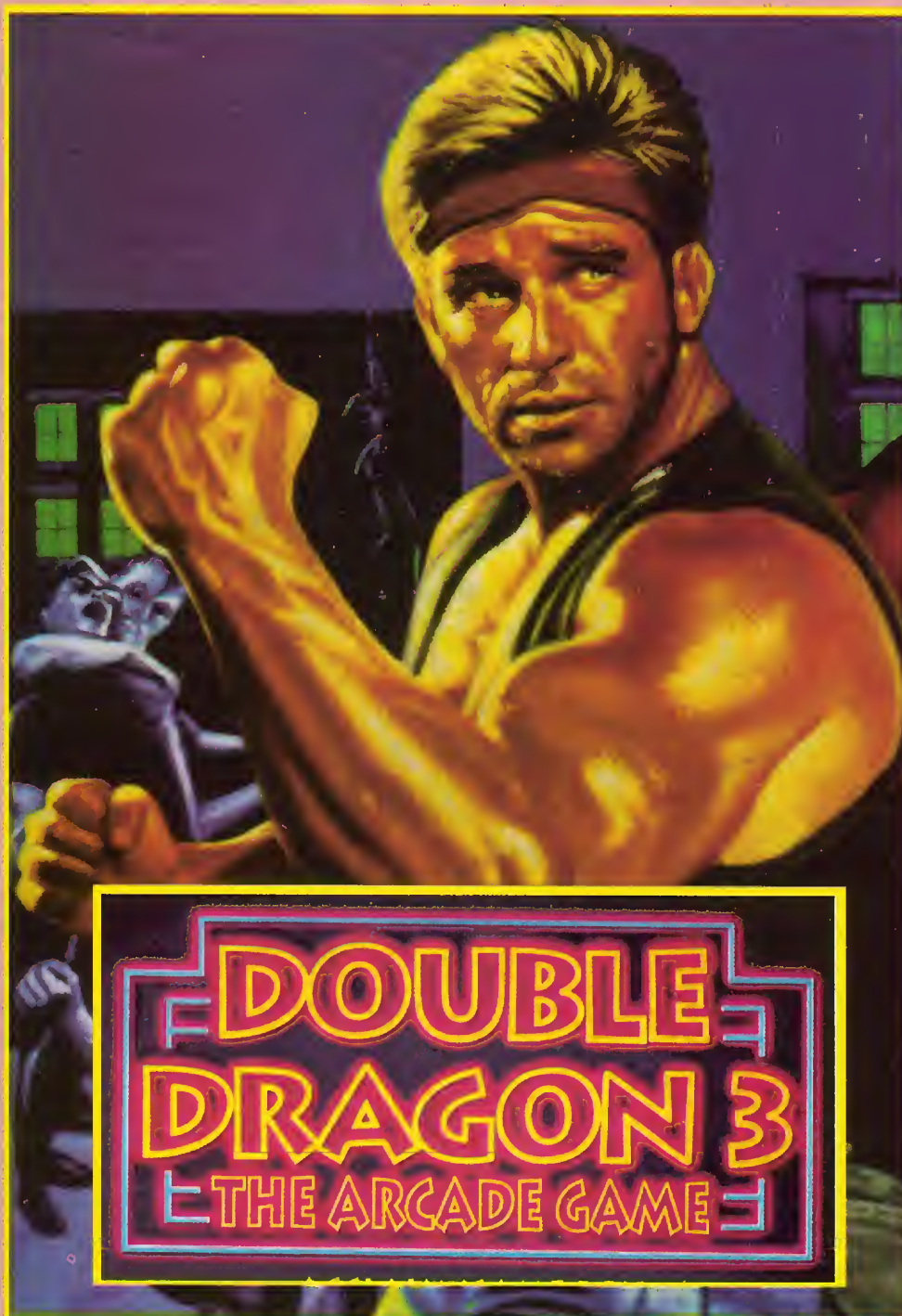


SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)

LO MÁS

NUEVO

GAME BOY



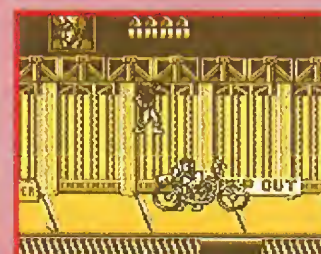
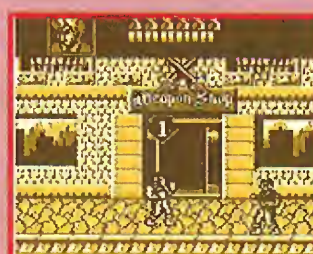
LA ÚLTIMA PELEA

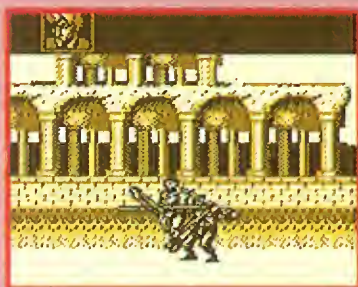
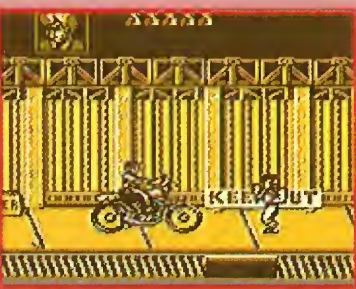
Billy y Jimmy no habían tenido un momento de respiro desde que la banda de los Shadow se cruzó en su camino. Tras la trágica muerte de la novia de Billy la vida para ellos nunca sería igual. Entregados a una continua batalla por demostrar su inocencia, los dos hermanos no descansaron hasta acabar con todos aquellos que trataron de arruinar sus vidas.

Ahora, tras limpiar sus nombres, emprenden un largo viaje por todo el mundo para perfeccionar sus técnicas de artes marciales. Pero sus aventuras no han acabado aún. Una nueva amenaza se cierne sobre ellos. El misterioso Ser Malvado intenta por todos los medios conseguir las tres piedras Rosetta, con las cuales obtendrá el poder suficiente como para ahogar al mundo en un holocausto de fuego y destrucción.

Billy y Jimmy deben encontrar las tres piedras antes que él a toda costa, para lo cual tendrán que enfrentarse a la cohorte de asesinos sin escrúpulos que forman el ejército del mal. Sin embargo, en su aventura contarán con la ayuda de Hiruko, un viejo adivino y profeta que les indicará en todo momento el camino a seguir para conseguir las piedras y salvar el mundo. Con él recorrerán todas las fases hasta enfrentarse con los consabidos jefes de fin de nivel, los cuales poseen las dichas piedrecitas de marras.

El viaje es largo, muy largo. De Nueva York a China, de Japón a Italia... una travesía llena de peligros, puñetazos y acción. Medita antes si si apuntarte a ella con todas las consecuencias o quedarte tranquilo en casita...





Triste epílogo

Como gran aficionado a los arcades de lucha, esperaba con ansiedad esta tercera parte de la saga del dragón. Después de dos estupendas partes imaginaba que esta tercera sería la culminación de la serie... hasta que lo tuve entre mis manos. Los gráficos son más detallados que los de las aventuras anteriores, sí, pero también es verdad que son más borrosos, que la dificultad es aplastante y que la carencia de continuaciones hace que seguir en el juego resulte prácticamente imposible. Además, detalles tan buenos como la inclusión de enemigos en moto, se ven eclipsados por otros puntos negros como el pésimo movimiento del personaje cuando tiene un arma, cuando salta... Una pena, porque esta genial saga no se merecía un final tan pobre.

Némesis



El regreso del mítico Double Dragon era esperado con expectación. El resultado final... en el mejor de los casos, dudoso.



LAS PUNTUACIONES



THE SALES CURVE

Nº jugadores: 1 y 2

Dificultad: Aplastante.

Arcade



78



82



75

Nº Continuaciones: Ninguna

Nº de fases: 6



Las tiendas para comprar armas.



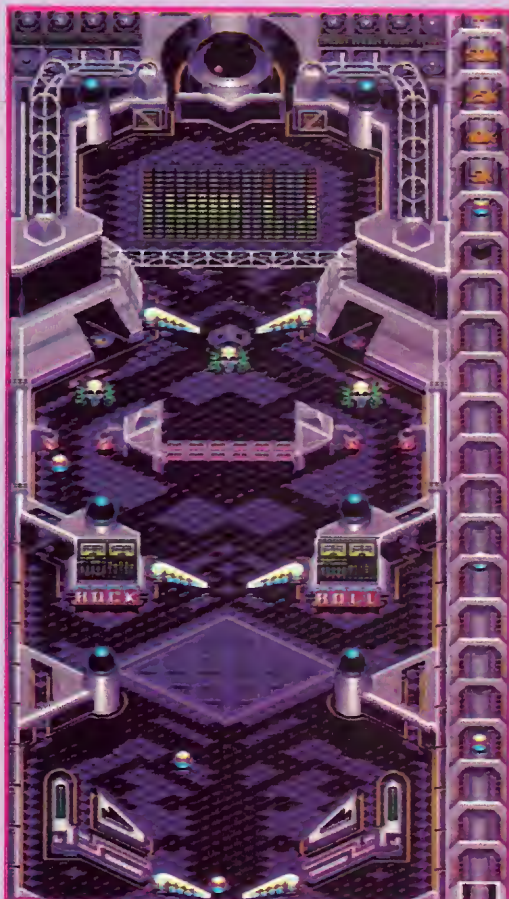
La excesiva dificultad. Lo escasa nitidez de los gráficos. No hace honor a la saga.

75

LO M A S

NUEVO

MEGADRIPE



Introduce el cartucho en tu Mega Drive y cierra los ojos. Notarás la total sensación de que te encuentras en el interior de una ruidosa sala de máquinas recreativas, donde te estás echando una auténtica partidilla al pinball.

Pero no, amigo. Vuelve a abrir los ojos y verás que estás sentado cómodamente frente a la Mega Drive de tus amores y que estás contemplando uno de los juegos de pinball consolero más alucinante que puedas imaginar.

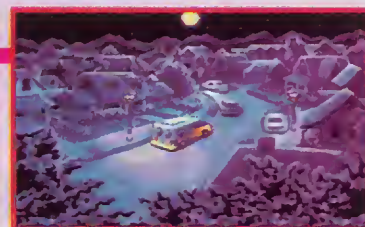
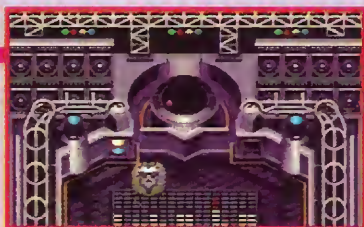
Porque todo, absolutamente todo lo que envuelve a este sensacional cartucho, está pensado para que sientas no sólo la emoción de una máquina real, sino aún mucho más...

Crüe Ball no se resigna a ser una pantalla por la que se mueve una bola de acá para allá. No. Aprovechando al máximo las posibilidades gráficas y sonoras de tu consola, te meterá de lleno en un trepidante mundo en el que montones de engendros tratarán de complicarte la vida, al tiempo que tú intentas por todos lo

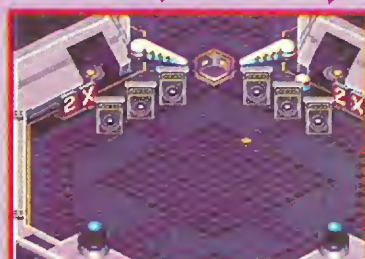
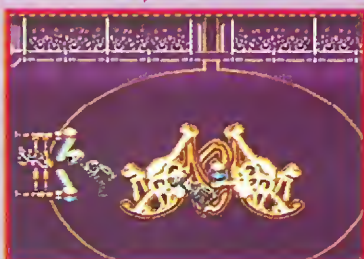
medios ir cumpliendo una serie de "misiones" que te permitirán pasar a nuevos y más alucinantes escenarios. A todo esto, notarás cómo a medida que vas avanzando, una música cada vez más estridente inunda tu habitación. Y no, no intentes tocar los controles de tu monitor, tan sólo lograrás subir el volumen si consigues girar la rueda que se encuentra de la parte superior del pinball, demostrando así que eres un auténtico maestro.

Pero tu preocupación por darle marcha a tu partida no va ser la única. Por supuesto. Ante todo deberás tratar de que no se te cuele la bola mientras permaneces atento a los movimientos de los bichejos más variopintos y horribles que se te puedan ocurrir y que no dejarán ni un segundo de incordiarte: desde cerebros ciclópeos a calaveras ambulantes, pasando por pasayos asesinos o esqueletos mal intencionados. Toda una auténtica legión de monstruitos que conseguirán que los ojos se te salgan de las órbitas y te ardan los dedos de tanto martillear los flippers.





UN PINBALL HEAVY METAL

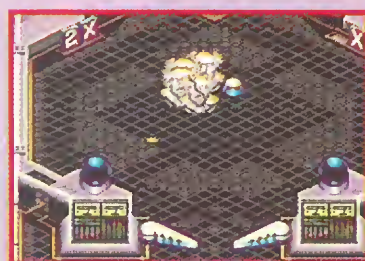
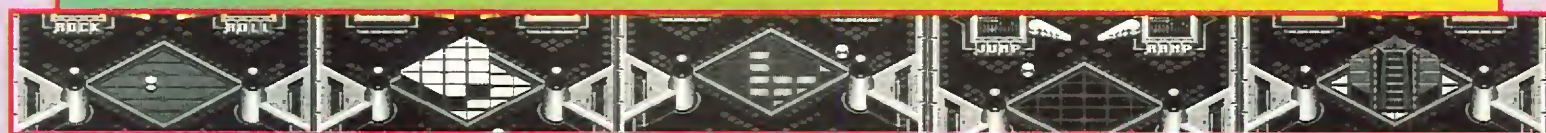


La complicación de ganar bonus

Uno de los elementos que no puede faltar en un buen juego que se precie son las pantallas de bonus. Crüe Ball, por supuesto, las tiene, pero para acceder a ellas deberás superar más de un obstáculo. ¡Vamos, que no te va a resultar nada fácil!

Primero tendrás que derribar las dianas con las palabras "Rock" y "Roll", para después eliminar las piezas que componen un rombo que aparecerá

en el centro de la pantalla y luego encender los espacios donde estuvieron esas piezas. Esperamos que no te esté pareciendo demasiado largo porque aun no hemos terminado... Posteriormente aparecerán dos nuevas palabras, "Ramp" y "Jump", que, igualmente, deberás golpear. Por último surgirá una rampa por la habrás de hacer subir a la bola. Ahora... ¡a destruir esqueletos, que suman puntos que da gusto!



Pinball Total

Con una banda sonora alucinante, basada en tres grandes éxitos de los Mitley Crüe-Band, este cartucho de Electronic Arts te introducirá de ello en todo el ritmo frenético de los auténticos pinballs. Además, en Crüe ball cuentas con el fundamental aliciente que supone la continua variación de la mesa principal, la cual te dará la total sensación de estar jugando en diferentes y mega divertidos pinballs.

Ritmos heavy, acción continua, variedad de escenarios... todo se une al tradicional juego de la bolita para convertir este cartucho en uno de los más endiablidamente divertidos de cuantos puedes encontrar para tu Mega Drive.

Patax



LAS PUNTUACIONES



Arcade

ELECTRONICS ARTS

Nº jugadores: 1 a 4

Dificultad: Igual que si fuera un pinball.

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: 9 niveles.



85



93



90



La banda sonora, la evolución de las pantalla y que puedan jugar 4.

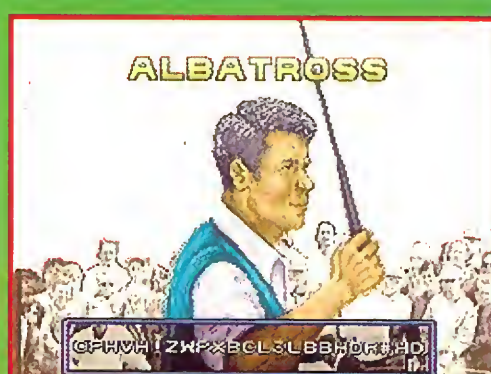
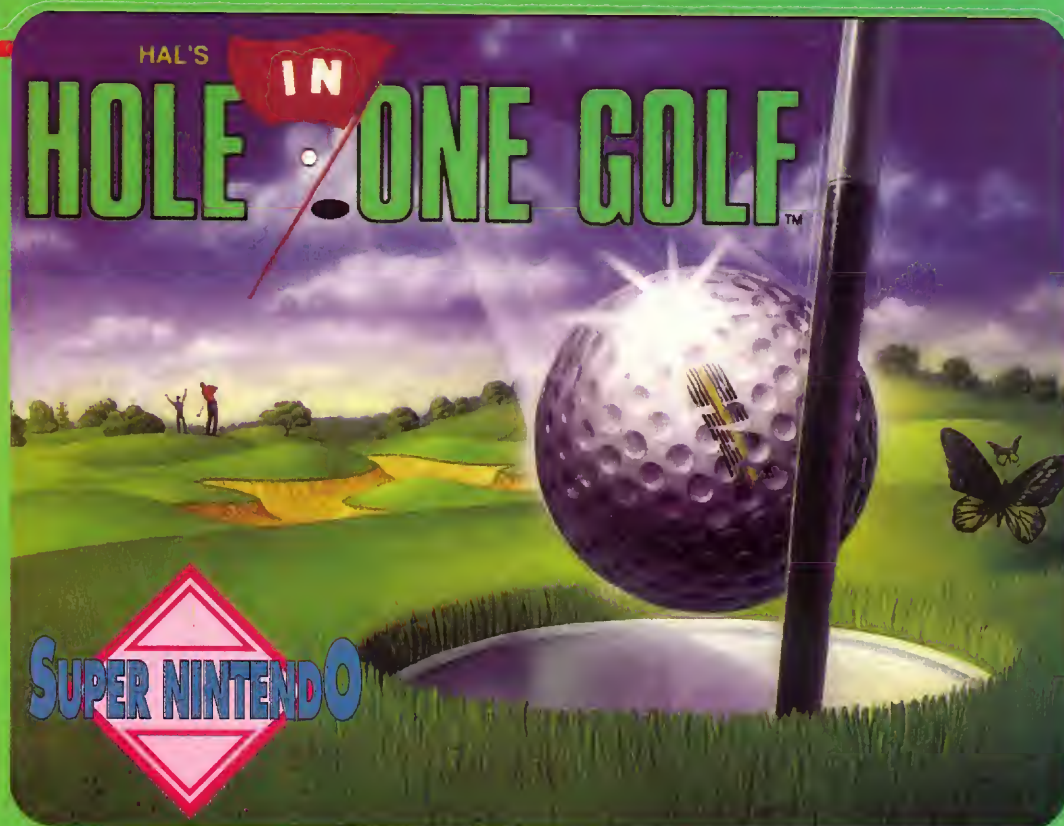


Que no haya passwords o continuaciones. A veces pierdes de vista a los flippers.

90

LO MÁS
NUEVO

**DOS
BAJO
PAR**



Bienvenidos al torneo de golf más prestigioso del mundo. No, no nos estamos refiriendo al Open U.S.A o a la P.G.A, sino al Hal Open Tournament. Famoso donde los haya, este campeonato reúne a los mejores golfistas internacionales que compiten para demostrar quién es el rey del Eagle.

Para ello deberán medir sus fuerzas en un campo que dispone de todo tipo de "handicaps" como bunkers de arena, enormes lagos y otros tipos de obstáculos que lo convierten en un terreno sólo apto para profesionales.

Pero tranquilos porque aquí también hay lugar para los principiantes, si bien éstos tendrán que resignarse a empezar en los niveles de dificultad más bajos para ir subiendo poco a poco

hasta conseguir codearse con los magos del swing.

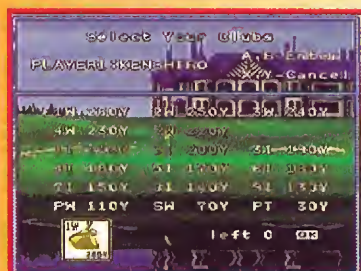
Hay, por tanto, competiciones para todos los gustos y para todas las edades. Con Stroke Play podrán participar de 1 a 4 jugadores, ganando el que mejor puntuación haga en el total de los 18 hoyos. Los amantes de los clásicos se lo pasarán como enanos con Match Play, donde dos golfistas compiten entre sí y cada hoyo tiene una puntuación distinta. También existe un torneo, Tournament, en el cual la victoria se disputa entre 1 ó 4 jugadores que compiten contra 60 oponentes controlados por la consola. Por último, si te gustan los retos imposibles, lo tuyo es Vs Hal, competición en la que te medirás los palos contra el mismísimo cerebro de la bestia.

Como veis, las opciones son muy numerosas e interesantes, y consiguen hacer de Hole in One el juego de golf que tu SN necesita.



La elección del palo

La buena elección del palo o club a usar, es imprescindible para poder dominar los accidentes del terreno. Normalmente es recomendable seguir las indicaciones de nuestro caddie, pero en otras ocasiones deberemos decidir por nosotros mismos. La madera proporciona en césped una trayectoria larga y fiable, pero es poco recomendable en hierba alta. Para este y otros terrenos difíciles lo mejor es el hierro. En caso de caer en la arena del bunker, el metal o el PW nos sacarán de más de un apuro.



KENSHIRO					
HOLE	PAR	1 st STROKE	PT	2 nd STROKE	PT
1	4	1	0	1	0
2	4	1	0	1	0
3	4	1	0	1	0
4	4	1	0	1	0
5	4	1	0	1	0
6	4	1	0	1	0
7	4	1	0	1	0
8	4	1	0	1	0
9	4	1	0	1	0
TOTAL	36	9	0	9	0



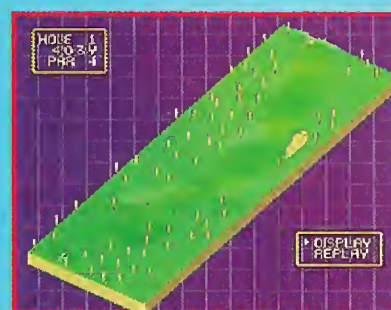
Un competidor de primera

"Vs HAL" es una de las opciones más interesantes del juego. En él pasaréis a una competición profesional contra HAL, la computadora mas "golfa" que ha pisado un campo de golf. En el improbable caso de que la derrotéis, HAL se portará con toda dignidad y os regalará su set de palos, valorados en una burrada de dólares.



Conociendo el hoyo

Antes de comenzar cada partido es interesante hacer uso del comando Hole, con el cual podréis echar una mirada más detenida al hoyo y descubrir sus características. Seleccionando Zoom, una porción del hoyo de iluminará para que con Slope podáis ver perfectamente la distribución del terreno. Muy útil.



La jugabilidad al poder

Ha llegado un juego de golf que sacrifica golfistas digitalizados, ambientaciones surrealistas, pajaritos cantando y demás chorradas a cambio de resultar divertido y súper jugable. Porque lo "único" que se le pide a un juego es que te invite a estar con él durante horas y Hole in One lo cumple "demasiado bien". Esto no quiere decir que no haya aprovechado la capacidad gráfica de la Super Nintendo. Al contrario: cualquier partido es un festival de zooms, rotaciones y demás virguerías, pero todo ello no deja de ser un bonito envoltorio para un título en el que se encierra toda la jugabilidad del mundo.

Némesis



LAS PUNTUACIONES



Deportivo

HAL LABORATORY, INC

Nº jugadores: Hasta 4

Dificultad: Con tres niveles para elegir...

Nº Continuaciones: No hay

Nº de fases: Ninguna



87



83



89



Los zooms.
Los passwords.



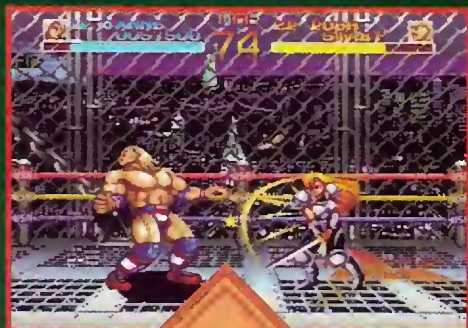
Que no te guste el noble deporte del golf, porque, por lo demás...

89

LO M Á S

NUEVO

Lucha por el título mundial



NEO GEO



¿

Quién es el mejor y más poderoso guerrero de todos los tiempos?. Esta enigmática y casi irresoluble cuestión todavía resuena en la inquieta mente de un popular y prestigioso científico japonés. Por fin, tras años de esfuerzos continuados por hacer realidad su proyecto, nuestro amigo está a punto de iniciar su apasionante viaje a través del tiempo.

Pero, ¿que tienen en común el viaje temporal y el combate entre los luchadores más fuertes de la historia?. Mucho, amigos, mucho, porque este inteligente individuo está dispuesto a enfrentar a los más forzudos y alucinantes guerreros de todas las épocas y estilos, desde samurais del antiguo Japón hasta wrestlers norteamericanos de nuestros días.

Este es el pretexto que han buscado los programadores de Alpha Densi para conocer al luchador único, absoluto y crear este gigantesco cartucho de 82 megas para uso y disfrute de los fanáticos de los grandes arcades de lucha. ➤

WORLD HEROES

HANZOU

Edad: 25 años.

Nacionalidad: Japonés.

Modo de lucha: ninja warrior.

Hanzou es conocido como uno de los luchadores más poderosos de todo Japón.

Este guerrero hace gala de un control sobre la mente y el cuerpo realmente dignas de elogio y que la ayudan a realizar alucinantes llaves especiales.

Hanzou sólo vive por una causa, ser el más fuerte de todos los tiempos.



Llaves especiales

•**Rettkou Zan:** Gira de abajo a derecha y pulsa el botón A para que tu luchador lance una poderosa shuriken de fuego.

•**Koryu Wave:** Mueve el joystick en estas direcciones, derecha, abajo-izquierda y abajo-derecha mas el botón A. La combinación de estos movimientos dará como resultado la transformación del guerrero en un dragón japonés lanzando un golpe infernal hacia arriba.

•**Ninpo Kourin Kazan:** Haz un recorrido con la palanca desde la diagonal abajo- derecha hasta la arriba-izquierda en el sentido de las agujas del reloj, Hanzou se elevará a dos metros del suelo, girará endemoniadamente agitando sus brazos y piernas a los cuatro vientos.



Llaves especiales

•**Rettpu Zan:** es la respuesta al shuriken flamígero de Hanzou y se realiza de la misma forma. Abajo y derecha más el botón A. La velocidad de este proyectil es modificable.

•**Enryu Wave:** aprendida de un famoso y desaparecido dragón, esta llave, espectacular como pocas, restará gran cantidad de energía al enemigo. Mueve la palanca de esta forma derecha, abajo-izquierda y abajo derecha más el botón A.

•**Ninpo Furin Kazan:** el famoso remolino de Hanzou tiene réplica en Fuuma bajo este sugerente nombre y se realiza de la misma forma, tan sólo tenéis que mirar la llave correspondiente a su hermano secreto.



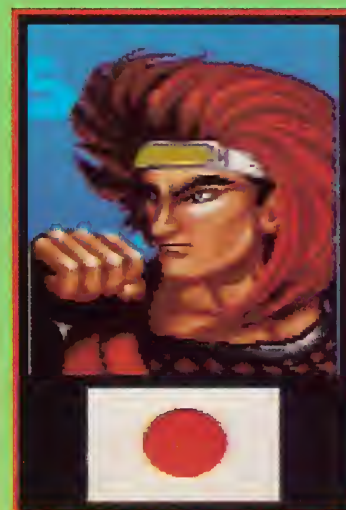
FUUMA

Edad: 25 años.

Nacionalidad: Japonés.

Modo de lucha: ninja warrior.

Este luchador es el jefe del clan Fuuma, hermano secreto de Hanzou y educado en el mismo modo de lucha por el gran maestro Chan Kla. Sus cualidades son totalmente similares a su hermano al igual que todas sus llaves especiales. El humillamiento y derrota de Hanzou son su único motivo para vencer.



Llaves especiales

•**Hyaku Retsu Punch:** la forma de realizar esta súper llave es muy sencilla. Tan sólo tendrás que pulsar rápida e incansablemente el botón A. Los puños de Dragon se moverán velozmente y sin pausa destrozando a cualquier contrincante que no sepa cubrirse adecuadamente. Esta llave es ideal para la fase de bonus.

•**Dragon Kick:** las fuerzas místicas de la china milenaria han dotado a este luchador con la fuerza del dragón Achachá. Pulsa izquierda y luego derecha con B para que Dragon salte transformándose en un idem y soltando un estupefacta tan espectacular y alucinante como peligrosa.



DRAGON

Edad: 26 años.

Nacionalidad: China.

Modo de lucha: artes marciales:

Este luchador es el guerrero más fuerte en los cuatro mil años de la historia de China. La ilusión de Dragon es convertirse en una estrella de cine y no parará hasta conseguirlo. La velocidad de sus puños y la agilidad a la hora de saltar, le convierten en un serio candidato al título.



JANNE

Edad: 18 años.

Nacionalidad: Francesa.

Modo de lucha: Sword fight

Este tímida francesita es una maestra en el manejo de la espada. Años y años de entrenamiento en una famosa escuela de Lyon han sido suficientes para formar a esta temible guerrera medieval. La fuerza de Janne es bastante limitada por eso está armada con su querida y mortal espada.



Llaves especiales

•**Ohra Bird:** la espada de esta forzuda muchacha está bañada con la magia de sus antepasados. Cuando la agita moviéndola a la izquierda y a la derecha junto con el botón A, el ave Fénix brota del filo y ataca al adversario.

•**Flash Sword:** otra de las propiedades de la espada es lanzar un mandoble mortal a la altura de la cintura del enemigo. Para realizar este bonito movimiento, abajo y arriba con el botón B.

Una de bonus

Para relajar nuestros músculos y obtener puntos, visitaremos las siempre anheladas rondas de bonu.

En la primera tendremos que modelar una bonita estatua partiendo de un pedrusco de granito malayo, y en la segunda se nos pondrá ante una avalancha de perlas chinas que tendremos que destruir a base de patadas, puñetazos o como se os ocurra... jno, hombre, no, a cabezazos no!



► Siguiendo los pasos del mítico Street Fighter II y añadiendo la novedad del viaje en el tiempo en busca del preciado título histórico-mundial, World Heroes nos propone un duro y genial enfrentamiento entre los ocho luchadores de turno: los ninjas Hanzou y Fuuma, Dragon, la bella Janne, el gigantesco Carn, Muscle Power, Brocken y Rasputin, auténticos expertos en todas las modalidades de lucha conocidas. Todos están dispuestos a cualquier cosa con tal de demostrar a la historia que sólo gana el mejor y el más fuerte.

Para conseguir ésto, "tan sólo" tendrás que derrotar a tus siete oponentes y prepararte para la sorpresa final. Para vencer al adversario y seguir viajando en el tiempo, deberás acabar con la barra de energía del contrario en dos combates, evitando por ►

Llaves especiales

•**Muko Hakyoku Do:** Para lanzar un ataque con los hombros, Carn conoce un antiguo truco de caballería: mueve izquierda y luego derecha junto al botón A para descubrir esta táctica.

•**Dinamita mongola:** este truco lo aprendió en una de las muchas batallas que protagonizó junto a su ejército. Para lanzar esta andanada de explosiones mágicas, tan sólo pulsa abajo y arriba junto al botón A. Verás que efecto tan devastador y alucinante tiene.



JAMES CARN

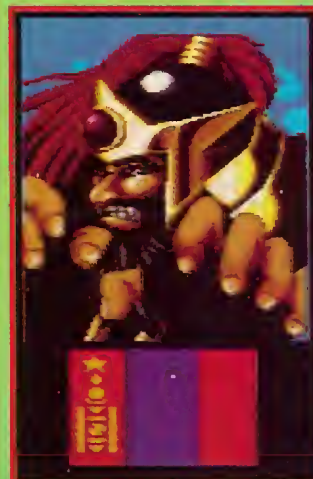
Edad: 35 años.

Nacionalidad: Mongol.

Modo de lucha: guerrero

Este gigantesco personaje es el jefe del antiguo Imperio Mongol.

Su fuerza, poder y magnificencia son dignos de elogio, pero su velocidad y rapidez dejan bastante que desear. Sus ansias por dominar el mundo resultarán peligrosas para los demás contrincantes.



MUSCLE POWER

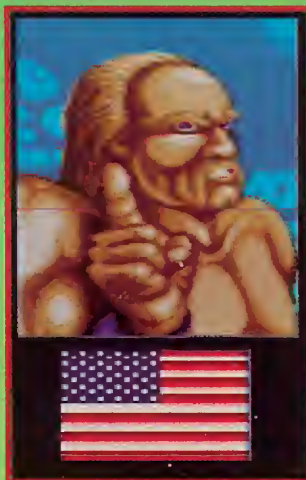
Edad: 38 años.

Nacionalidad: U.S.A.

Modo de lucha: Wrestler

Este llamativo y fanfarrón wrestler quiere demostrar al mundo que su sospechosa disciplina es la más indicada para vencer a todo aquél que ose retarle.

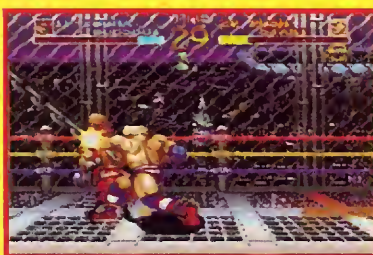
Después de una exitosa carrera en el ring, su propósito es proclamarse campeón intemporal del universo. Fanfarroncete el chico, ¿eh?.



Llaves especiales

•**Muscle bomb:** esta llave procedente de su cosecha particular, restará una cantidad de energía considerable al desafortunado que la experimente en su cuerpo. Mueve el joystick a la izquierda y luego a la derecha pulsando el botón A para realizarla.

•**Tornado Breaker:** gira el joystick 360 grados y presiona el botón A. Si lo haces correctamente, muscle Power cogerá al enemigo en volandas y golpeará el suelo mientras te parte el cuello con la rodilla. Desde luego un golpe realmente desagradable y que os dará más de un quebradero de cabeza, ¡je, je!.



Y seguimos peleando

SNK ha creado para todos los amantes de las peleas *World Heroes*, un monstruo de 82 megas que incorpora algunas de las características que están encumbrando a títulos como *Street Fighter II* o *Fatal Fury*. Ocho adversarios excelentemente recreados -aunque con un tamaño ligeramente pequeño- y dotados de una buena animación -a veces mejorable-, componen un espectáculo del que, sinceramente, esperaba un poquito más.

Pero no os preocupéis, fanáticos de la Neo Geo. Es que yo soy demasiado exigente con esta máquina. En cualquier caso os aseguro que os lo vais a pasar en grande disfrutando con un cartucho que está arrasando en los recreativos de todo el mundo y que hará exactamente lo mismo en vuestra consola.

The Elf

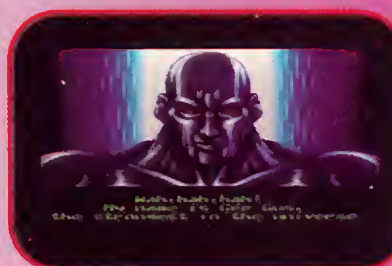


La criatura desconocida

Este es el último enemigo, el que nos espera tras derrotar al séptimo luchador.

Tanto su edad, como su nacionalidad y modo de lucha son desconocidos, lo único que se sabe de él es que su estructura vital le permitirá mutarse en cualquier criatura.

Procura practicar mucho antes de enfrentarte a él o te fundirá vivo.



LO MÁS

NUEVO

BROCKEN

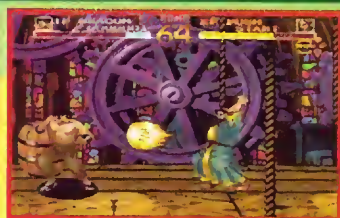
Edad: 30 años.
Nacionalidad: Alemana.
Modo de lucha: militar

Este cyborg vestido de general de las SS fue creado para matar y el propósito de su creador es, por supuesto, convertirlo en el primer campeón de la historia.



Llaves especiales

- **Misil Mortal:** para lanzar una bala de calibre cuatrocientos e incinerar vivos a los contrarios, mueve el joystick de izquierda aderecha junto con A y te quedarás alucinado con este arma de Brocken.
- **Gran huracán:** este súper huracán de ondas alpha que fundirá las bielas de cualquier mendrugo que esté cerca de ti en ese momento. Para realizarlo, abajo, derecha y diagonal abajo derecha con el botón A.
- **Trueno mágico:** tan sólo pulsa A como un auténtico poseso y lograrás que Brocken canalice en su muñeca de androide una corriente de varios trillones de voltios. Y pude que exageremos...



Llaves especiales

- **Bola de fuego:** Moviendo el joystick abajo, abajo-derecha y derecha a la vez que el botón A, una bola de fuego brotará de las manos de Rasputin.
- **Acelerador de partículas:** si quieres ver danzar a este luchador castigando con sus faldas al contrario, pulsa abajo, abajo-izquierda e izquierda con el botón B. Bailando que es gerundio.

RASPUTIN

Edad: desconocida.
Nacionalidad: Rusa.
Modo de lucha: magia negra

Desde tiempos inmemoriales este mago de misteriosa apariencia, practica en secreto las malas artes de la magia. Ahora con esta serie de batallas espacio-temporales tiene la oportunidad de demostrar la sabiduría que inunda su trastornado cerebro.



► supuesto, que la tuya se agote. Si cada luchador gana un combate o la pelea acaba en empate, un segundo, tercer o cuarto enfrentamiento será el encargado de dilucidar la victoria final. Por supuesto, todos los luchadores poseen golpes de auténtico lujo, maestría y agilidad: puñetazos, patadas, saltos y las famosas

por su dificultad a la hora de utilizarlas, llaves especiales. Éstas sacarán a relucir las habilidades más secretas de los intrépidos luchadores: bombas, ondas magnéticas, patadas místicas y todo un arsenal de alucinantes efectos especiales y realmente mortíferos que iréis descubriendo con un poco de práctica.

Death Match mode



En este modo de lucha, el combate entre los dos jugadores transcurrirá en los dominios de un ring. Pero en esta categoría no nos vamos a pelear en rings normales, si no en escenarios con características muy especiales: cuerdas totalmente electrificadas, minas en el suelo, tremendos pinchos en la pared, fuego alrededor del ring e incluso uno en el que perderemos nuestro bonito pelo si caemos derrotados en la confrontación. Curiosos.

LAS PUNTUACIONES



Arcade

ALPHA

Nº jugadores: 1 y 2

Dificultad: Si peleas mucho, aprenderás.

Nº Continuaciones: 3

Nº de fases: 9



90



90



92



Alucinantes gráficos, poderosos sonidos y toda la jugabilidad de las buenas máquinas.



Algunas animaciones podrían haber sido mejoradas. Fases de bonus fáciles.

90

¡NUNCA VERÁS
UN TERMINATOR
TAN CERCA!



EL MAYOR ÉXITO EN LAS SALAS
RECREATIVAS AHORA EN
SEGA MEGADRIVE

LO M A S

NUEVO

GAME BOY

CONTRA EL IMPERIO DE LA MAQUINA



XENON II

De armas tomar

A la largo, ancho y alto de este mundo, encontrarás tiendas en las que podrás mejorar el armamento de tu nave. Siempre y cuando hayas ahorrado el dinero suficiente, claro. Aquí tienes algunas cosillas interesantes que podrás comprar:

Doble lateral: podrás dispara por los costados de tu nave.

Disparo trasero: con él te cubrirás la retaguardia.

Cañón: Lanzarás potentes bombas acompañando tu disparo normal.

Láser: un potente láser arrasará todo lo que se ponga a su alcance.

Disparo doble: Dos mejor que uno...

Aparte de estas cosillas podrás conseguir contenedores de energía, disparo automático, mayor velocidad de movimientos, consejos...



Lo reducido de su tamaño no ha acomplexado a Xenon II y ha tratado -con éxito-, de recoger las virtudes de los grandes del género.

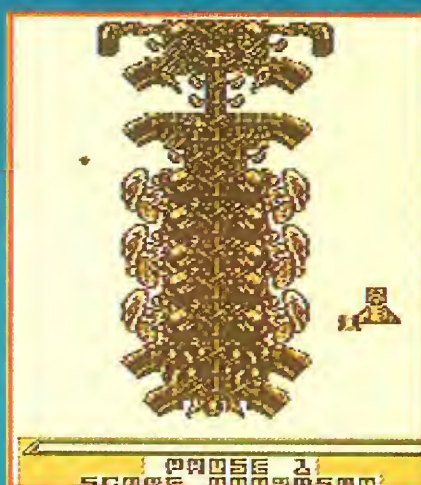
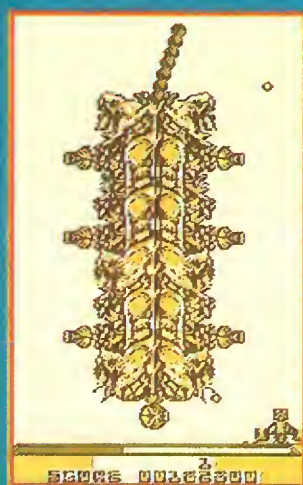


Poco se puede decir del Xenon que no sepan ya los que hayan disfrutado de este genial matamarcianos en sus versiones de Atari y Amiga. El programa que lanzó a la fama a Los Bitmap Brothers ha aterrizado ahora en Game Boy con pocas diferencias con la primera versión y cargado con todo el buen hacer que caracterizó a su antecesora. El estupendo scroll vertical te hará viajar por un mundo de pesadilla plagado de enemigos de todos los tamaños, formas y colores (perdón, es de Game Boy) que harán lo imposible para detener tu avance. Las paredes del tunel que delimitan la pantalla cobrarán vida a tu paso asediándote con disparos varios y criaturas poco amistosas. Misiles dirigidos no te dejarán en paz hasta que los

elimines, monstruos galácticos cerrarán el paso hasta que te encuentres más estrecho que en el metro en hora punta. En fin, un juego "tranquilito", donde pondrás a prueba tus nervios de acero.

La cosa parece difícil, ¿verdad? Pues más complicada lo sería si no fuera por la inestimable ayuda de un feísimo alienígena que hará acto de presencia en tu monitor y te ofrecerá la oportunidad de mejorar ostensiblemente tu poder ofensivo con la adquisición de un armamento súper moderno. ¿Las pelotas?, no te preocupes, para remodelar la nave sólo tienes que recoger las monedas que te darán "amablemente" los bichejos que desintegres.

Diviértete a lo grande con este pequeño gran juego, sólo tienes que sumergirte en el espacio profundo y liarte a machacar marcianos con todo el poder del que sea capaz tu Game Boy.



Elige la dificultad

SELECT
DIFFICULTY
→ EASY
MEDIUM
HARD

Cuando vayas a comenzar el juego aparecerá una pantalla en la que podrás seleccionar la dificultad que más convenga a tus habilidades. En lo único que se diferencian un nivel de otro es en el número de vidas con que comenzarás la aventura y en la cantidad de energía que te restarán los disparos enemigos.

Sobran las palabras

Ya puedes disfrutar en tu Game Boy de uno de los matamarcianos de scroll vertical más alabado en los ordenadores jugables de los últimos tiempos.

Plagado de acción, con un sonido fenomenal, unos gráficos nítidos y una jugabilidad fuera de toda duda, este juego se hará imprescindible para todo aquel que disfrute con los clásicos juegos de disparar sin tregua -es decir, el 99'9% de los consolegas).

Los cinco estupendos niveles, los nueve enormes enemigos "fin de fase" y las muchas sorpresas que te aguardan te demostrarán la gran clase que rebosa este cartucho por todos sus circuitos.



Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES



MINDSCAPE

Nº jugadores: 1 ó 2

Dificultad: Depende del nivel que elijas.

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: 5

Matamarcianos



86



88



90



El sonido, la jugabilidad, poder jugar dos, que puedas retroceder...



No tener fondos para comprar un cañon laser de antimateria. Que no haya continuaciones

89

LO MÁS

NUEVO CONTRA LA TIRANÍA DE BELSER



Hace mucho, mucho tiempo, el tranquilo mundo de Darius fue invadido por una raza de asesinos galácticos dirigidos por el bárbaro Belser.

Los darusitas, un pueblo pacífico que no estaba preparado para detener una invasión a tal escala, pronto sucumbió ante las poderosas máquinas de Belser. Sin embargo, un grupo de valientes darusitas logró escapar y huyó hacia los sectores libres de la galaxia.

Con el tiempo, la pequeña colonia de rebeldes fue creciendo y prosperando hasta llegar a colonizar varios planetas. En uno de ellos llamado Orga, se instauró el cuartel general de la Federación Galáctica, que unía a todos los mundos pacíficos de la galaxia. Pero la paz se encuentra en peligro; el malvado Belser ha decidido destruir a quienes hace años escaparon de su poder, y ha puesto en funcionamiento su enorme maquinaria de guerra.

La Federación ha sido advertida del peligro que corre, por lo que está poniendo a punto unas poderosas naves capaces de resistir la larga batalla que les aguarda. Uno de estos cazas espaciales, verdaderos milagros de la técnica, está ya preparado para que tú te pongas a sus mandos y colabores en la lucha por la paz.

Tu objetivo consistirá en llegar a Darius y destruir Alloylantern, una enorme fortaleza de la que emerge la fuerza de Belser. Pero la aventura resultará bastante más difícil de lo que parece, pues para llegar hasta allí deberás enfrentarte con diferentes peligros situados en los planetas que has de atravesar. En cada uno de ellos, deberás vértelas con los más extraños y peligrosos enemigos, desde pequeños peces metálicos a enormes naves dirigidas por los jefes del ejército invasor.

Será una aventura apasionante, una dura batalla en busca de la libertad, que sólo podrás ganar si eres hábil de reflejos y rápido de ideas. No te defraudará. Cuenta con ello.



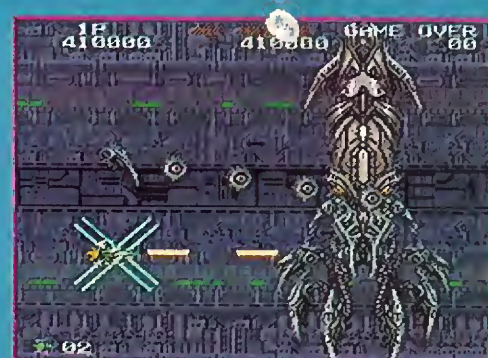
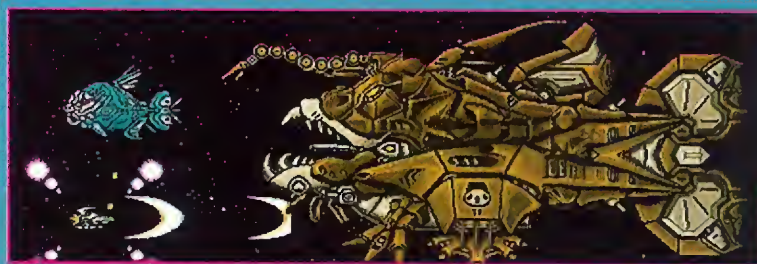
Un matamarcianos a lo grande

La palabra que con mayor perfección podría definir a Darius Twin es espectacularidad. Todo el cartucho se convierte en un espectáculo visual impresionante, desde el más pequeño de sus pixeles hasta el último de los enemigos que hay que tratar de aniquilar.

El tamaño de los enemigos, la originalidad de los gráficos, la suavidad del scroll, la nitidez de la imagen, el ritmo rápido y trepidante... es decir, todos sus elementos se combinan para componer un juego digno de todos los elogios. Colorista, plástico, adictivo y jugable a tope, tiene todas las virtudes necesarias para convertirse en uno de tus juegos preferidos.



Teniente Ripley



Con el Darius Twin te convertirás en un auténtico guerrero del espacio, luchando contra el ejército de Belser.



Enormes monstruos de las profundidades oceánicas te asediarán a lo largo de tu viaje hacia Darius. Si su tamaño te sorprende, espera a ver sus rápidos y terroríficos ataques.



Los coloristas y precisos gráficos del Darius Twin harán que te sumerjas en una emocionante odisea espacial que conseguirá que pases horas y horas pegado a los mandos de tu poderosa nave.

LAS PUNTUACIONES



TAITO

Nº jugadores: 1 ó 2

Dificultad: La puedes seleccionar.

Nº Continuac: Máximo 8 naves

Nº de fases: 7 planetas, 16 rutas

Matamarcianos



92



90



95



La jugabilidad, el ritmo alucinante, que pueden jugar dos a la vez y muchas más cosas.



¡Ah!, ¿es que este juego tiene algo malo? Pues ni siquiera lo he notado.

92

LO M Á S
NUEVO



CARRERAS INTERPLANETARIAS



Galaxy 5000 es un trepidante juego, con el cual podrás recorrer con tu vehículo las carreteras espaciales del siglo 51. En solitario o en la compañía de un amigo, podrás conseguir marcas con las que jamás hubieras soñado.



Si consigues que tu coche tenga pocos desperfectos y salidas de carretera en las sucesivas etapas, podrás obtener dinero para repararlo y conseguir un vehículo todavía más rápido que el anterior.



Corre el año 6.025, y nunca mejor dicho lo de corre. En esta época, los amantes de la aventura disputan Rallies al estilo de los actuales. Pero no son carreras cortitas como el París-Ciudad El Cabo, ahora los recorridos se hacen un pelín más largos, con trayectos que van desde Mercurio hasta Plutón, pasando por todo el Sistema Solar y parte del extranjero.

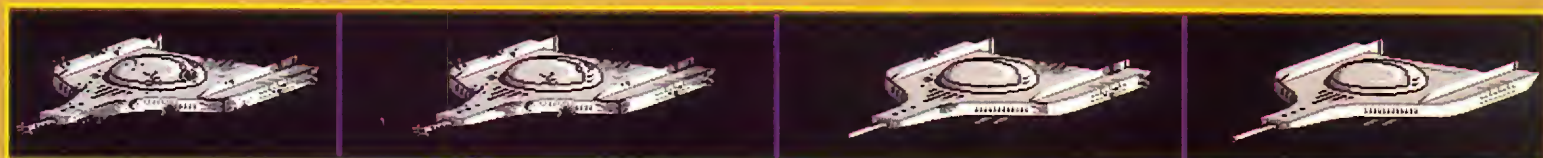
Para probar la emoción que produce disputar el galardón máspreciado del siglo 61, sólo tienes que conectar el cartucho y te encontrarás en un bólico espacial capaz de enfrentarse a los mejores pilotos del futuro. No creas que te va a ser fácil llegar a la meta; recorrer las pistas más endiabladas del futuro puede resultar

más que peligroso.

Vete calentando motores y aterriza con tranquilidad en el primer planeta. Lo duro vendrá después, cuando tengas que superar los cuatro circuitos situados en Mercurio sorteando todo tipo de obstáculos. Y no olvides prestar atención a tus rivales en la carrera, porque harán todo lo que esté en sus manos (y en sus láseres) para detenerte.

Al final de cada tramo recibirás premios en metálico con los que podrás reparar los desperfectos de tu nave. Si eres lo bastante bueno y ahorrativo, lograrás los futudólares suficientes para hacerte con un vehículo más potente y mejor armado.

Y si tienes un amigo amante de la velocidad, no dudes en llamarle; podréis batir récords que aún no se han imaginado.



Sin mucho que ofrecer

Este cartucho de Activision falla en algunos puntos que pueden calificarse como básicos en un videojuego de calidad, principalmente los que están relacionados con la pobreza de escenarios y de colorido, y con la simpleza de los gráficos. Sin embargo, no todo es malo en este juego, y también pueden destacarse algunos factores positivos como pueden ser la posibilidad de que participen dos jugadores a la vez, o el interesante y bien logrado scroll multidireccional, que da nuevos alicientes al juego. De este modo, combinando pros y contras, encontramos un título entretenido, sin más,

Teniente Ripley



LAS PUNTUACIONES



Deportivo



ACTIVISIÓN

Nº jugadores: 1 ó 2

Dificultad: La justa. Se puede llegar lejos.

Nº Continuaciones: Gánalas

Nº de fases: Los planetas



El scroll multidireccional y que puedan participar dos jugadores a la vez.



Un poco pobre de decorados y bastante simple en los gráficos.

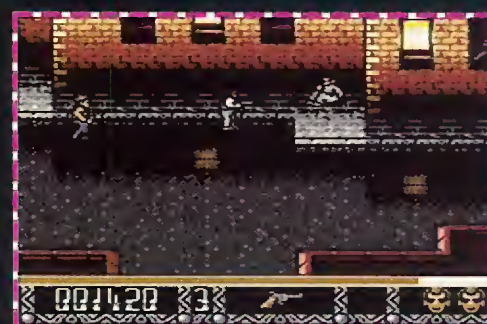
78

LO M A S

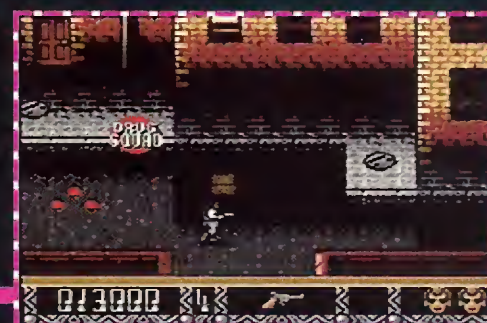
NUEVO



Aunque se trate de un juego bastante "corriente", en Predator 2 podrás encontrar el buen entretenimiento que supone emular al mismísimo Arnold Schwarzenegger.



SALVAR A LA HUMANIDAD



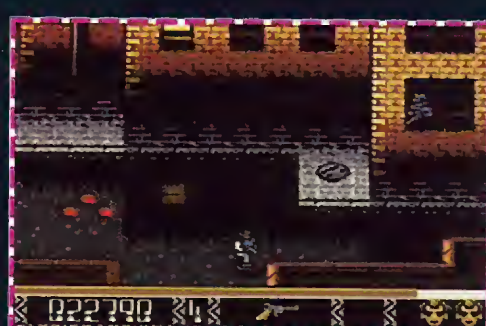


Desde los primeros tiempos del software de entretenimiento, una de las mayores fuentes de títulos han sido siempre los grandes éxitos cinematográficos. Hace ya unos años, apareció en la gran pantalla del cine una película cuyo título era "Depredador" (en inglés Predator), y el papel protagonista era interpretado por el fornido Arnold Schwarzenegger. Su enorme acogida por el gran público hizo que la versión para consolas y ordenadores no se hiciera esperar, resultando un juego de gran calidad. Dado el éxito obtenido, no tardó en aparecer la secuela de este film, "Depredador 2", gracias al cual podemos hoy disfrutar en nuestra Master System de "Predator 2", un juego que se encarga de llevar toda la emoción de la película a nuestras consolas favoritas. En este cartucho, te corresponderá el papel de protagonista, por lo cual deberás luchar contra dos elementos muy diferentes: la droga y Predator, un extraterrestre que ha encontrado en la Tierra el mejor lugar para saciar su apetito, acabando con todo ser humano que se le ponga por delante.

A lo largo de tu recorrido encontrarás un buen número de traficantes de drogas, a los que deberás eliminar para que no se interpongan en tu camino. Para ello, dispones de un considerable armamento con el que poder derribarles.

En cuanto al terrible ser extraterrestre, podrás saber cuándo se acerca, ya que aparecerán de vez en cuando en tu pantalla unas señales que delatarán que Predator está siguiendo tus pasos. Es entonces cuando más deberás agudizar la astucia, para no dejarte atrapar por las temibles ráfagas de láser con que te atacará. Para que tengas alguna posibilidad de salvación, topará en tu camino con una serie de objetos que te concederá algún tipo de valiosa "ayudita", entre los que se encuentran diferentes armas que podrás llevar contigo hasta que se acaben las existencias. Además, como complemento a tu misión, deberás rescatar un determinado número de rehenes al final de cada nivel.

Si el argumento no te ha asustado, te entusiasman los disparos y te sientes capacitado para llevar la misión adelante, no cabe duda que Predator tendrá que empezar a preocuparse por tu presencia. ¿A qué esperas para acabar con él?



Ni fu ni fa

Para los "entendidillos" en la materia, hay que decir que Predator 2 es un juego al estilo del archi-conocido Commando, pero con scroll horizontal en vez de vertical. Es decir, originalidad, poca.

Dotado de unos gráficos bastante normales y un sonido que no resalta en absoluto, el resultado es un cartucho que difícilmente se encontrará entre los títulos favoritos de ningún consolega clase A.

Se trata de un vídeo juego más, ni bueno, ni malo, al que sólo podrán aficionarse los amantes del fuego a discreción.

Patax



LAS PUNTUACIONES



Acción



75



73



74

ARENA ENTERTAINMENT

Nº jugadores: 1

Dificultad: Es ideal para los novatos.

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: Las suficientes.



La jugabilidad, que atraerá a los amantes de este tipo de juegos.



No incorpora nada nuevo al mundo de la diversión.

74

LO M Á S

NUEVO

EL CONTRATO DEL SIGLO



MEGADRIVE



TALESPIN

La compañía aérea de Baloo no iba precisamente viento en popa. No había recibido la visita de un sólo cliente en varios meses, y de seguir así las cosas tendría que cerrar como deseaba el malvado y corrupto Shere Khan, amo y señor del resto de las líneas aéreas de Patolandia. Su objetivo era hacerse dueño del negocio montado por Baloo y Becky, y así monopolizar totalmente el mercado. La posible salvación llegó cuando leyeron en el periódico la noticia de que el alcalde ponía en concurso un contrato de por vida, para hacerse con la exclusiva de las líneas aéreas de la ciudad. El contrato correspondería a quien recogiera diez cargamentos situados en distintos lugares del mundo en el menor tiempo posible. La línea aérea de Shere Khan fue la primera en hacer el recorrido, y lo

acabó con éxito en tan sólo siete días. Esta es la marca a batir por Baloo y Kit, a bordo de su viejo hidroavión.

Pero la cuestión no va a resultar tan sencilla. Khan, dejando bien claro que es un súper villano de los de antes de la guerra, ha contratado los servicios de Don Kamage y sus piratas del aire, para hacer la pascua a los dos osos. Así, tendrán que luchar desde tierra, mar y aire contra todo tipo de peligros, como las fieras de la selva o unos crustáceos con mucho mal genio, armados tan sólo con una "destructora" raqueta de ping pong. Finalmente, si logran concluir con éxito el viaje, habrán de enfrentarse en el aeropuerto a los secuaces de Don en una lucha sin cuartel.

Con su destreza, habilidad y la potencia de su salto, se enfrentan a la aventura más atractiva y "osada" de cuantas han vivido. El futuro de la compañía dependerá de ellos.



En los tejados de la ciudad, nuestros amigos tendrán que usar algo más que la potencia de su salto. Una vez más, el adecuado uso de sus Instrumentos es la llave para poder conseguir el éxito.

En la fase de la selva, Baloo se encontrará con individuos tan poco amistosos como monos rabiosos por atraparle y cangrejos obsesionados con cogerle entre sus pinzas.



Quizás para los más pequeños...

En el catálogo de cualquier consola, hay siempre algún título que no alcanza el listón medio de calidad que se le exige a un juego hoy en día. Esto es lo que le sucede a esta adaptación de la famosa serie de televisión de Disney.

Sus gráficos, -aunque llenos de color-, tienen un movimiento lamentable, y el juego, en general, puede resultar cualquier cosa, menos original. Juegos basados simplemente en saltar de plataforma en plataforma, los hay a cientos, y éste no aporta ninguna novedad. Tan sólo puede salvarse la fase del avión, pero la dificultad de manejarlo y lo repetitivo de su desarrollo, terminan de "dar la puntilla" al conjunto del juego. Difícil que agrade a quienes gustan de encontrar nuevas emociones.

Némesis



Baloo, simpático el oso de la Disney, se enfrenta al malvado Don Kamage en una aventura que defrauda un poco por su falta de originalidad.



La gigantesca cabeza de mono que preside la entrada a las cuevas subterráneas, esconde más de una sorpresa. Si no nos creéis, probad a quedarnos quietos delante...

LAS PUNTUACIONES



Plataformas

SEGA

Nº jugadores: 1 y 2

Dificultad: Bastante más sencillo de lo que debiera.

Nº Continuaciones: Hasta 9

Nº de fases: 8



70



72



67



Ideal para los más pequeños de la casa.



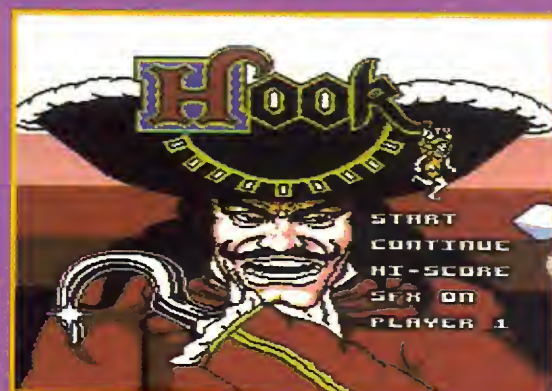
El resto de la familia tendrá que dedicarse a otra cosa.

69

LO M Á S

NUEVO

EL REGRESO A NUNCA JAMÁS



Peter no entiende lo que ha ocurrido. Sólo sabe que sus hijos han sido secuestrados por un pirata y una minúscula hada le ha pedido que vuele con ella hacia las estrellas para rescatarlos. Peter no puede comprender lo que está pasando porque no recuerda su pasado. Y es que el Peter de hoy, -un afamado abogado-, en realidad no es otro que el único y genial Peter Pan, quien, tiempo atrás, decidió que abandonar la Tierra de Nunca Jamás y venirse a vivir al mundo real.

Él se ha olvidado por completo de aquel mundo de fantasía y de todos sus habitantes, pero ellos no se han olvidado de él... El más terrible de sus enemigos, el Capitán Garfio, lleva años maquinando un plan contra Peter Pan y, por fin, ha secuestrado a sus hijos para atraerle de nuevo a Nunca Jamás.

Pero ¿qué puede hacer un Peter Pan viejo, gordo y sin ilusiones contra todo un Capitán garfio?. Sin duda, va a necesitar mucha ayuda y tú, en compañía de la bella hada Campanilla, seréis los encargados de prestársela. Juntos, recorreréis los parajes más exóticos y los más tétricos de Nunca Jamás. Os enfrentaréis a piratas, fantasmas, zombies e incluso a Los Niños Perdidos, antiguos compañeros de Peter ahora a las órdenes del terrible Garfio.

Y más vale que te vayas poniendo en forma, porque para conseguir tu objetivo tendrás que nadar, volar, encontrar tesoros enterrados, derrotar a Rufio arrancándole los botones de la camisa, y, por último, desembarazarte del Capitán Garfio en persona.

Sí, lo sabemos, hacer que Peter Pan vuelva a ser el de siempre va a resultar difícil. Pero recuerda siempre que la ilusión lo puede todo.



Viajes al fondo del mar, perlas, medusas, tesoros sumergidos... Un apasionante mundo de imaginación creado para hacer que este nuevo juego forme parte de vuestros sueños más maravillosos.

No tengas ningún tipo de temores, nuestro amigo Peter Pan es capaz de volar, nadar, y bucear sin sufrir el más mínimo daño. Recuerda que el hada Campanita acude siempre en su auxilio.



El peso de un nombre

Este Hook me ha decepcionado un poco. No es que el juego sea malo o aburrido, -en absoluto-, pero tiene el problema de que su título es tan 'importante', que hace que te imagines una aventura tan brillante y tierna como el mismísimo Peter Pan.

Y no voy a negar que el desarrollo de este juego es ágil, el scroll suave y las fases variadas, -mención especial para el complejo mapeado que te obliga a saber en todo momento dónde estás-, pero lo que está claro es que a este Hook le falta ese carisma tan especial que transmite su protagonista.

Divertirte te vas a divertir bastante, pero no esperes un maravilloso cuento de hadas, porque te decepcionarás un poco.

Teniente Ripley



HOBBYTRUCCO: En tus correrías a lo largo y ancho de Nunca Jamás es posible que encuentres la salida antes de haber completado el nivel. Procura no olvidar dónde encontrarla.



Márcate unas partiditas de Baloncesto con los Niños Perdidos. Te vendrá muy bien para desahogarte después de tanto corretear por ahí a la busca y captura del malvado Capitán Garfio.

LAS PUNTUACIONES



Aventura

OCEAN

Nº jugadores: 1

Dificultad: Según avanzas se va complicando.

Nº Continuaciones: 3.

Nº de fases: Suficientes.



78



El nombre y la suavidad del scroll.



75



Lo tieso que anda Peter, y que los gráficos son un poco sosos.



80

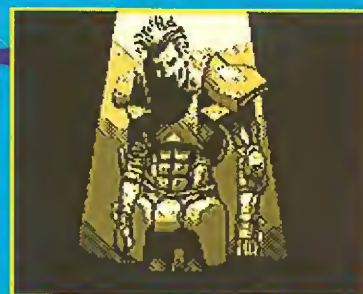
78

LO MÁS

NUEVO



GAME BOY



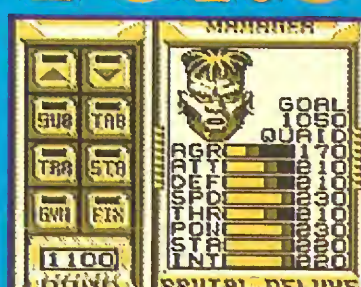
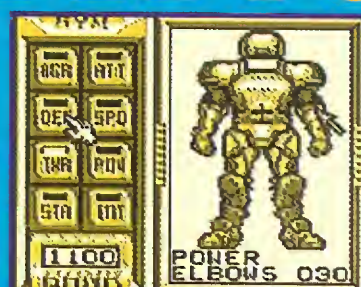
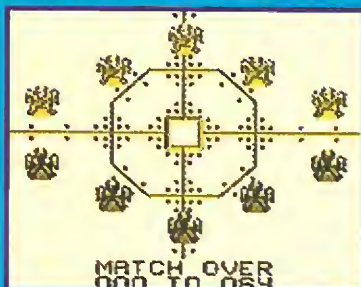
¿H

abéis oído hablar del fairplay? Se trata de una palabra anglosajona que se podría traducir por juego limpio (aunque posiblemente ya lo sabáis). Si bien en estos tiempos que corren esto está de moda, es muy posible que en el deporte del año 2100 no ocurra lo mismo. Entonces, existirá una modalidad

deportiva que arrasará con todo y que contará con un elevado número de entusiastas. Su nombre será Speedball, y consistirá en una combinación brutal de rugby, hockey y fútbol, donde la violencia será la nota predominante del juego.

Este cartucho se basa precisamente en este futurista deporte, en el que representaremos el papel de propietario, entrenador e incluso jugador del "Brutal Deluxe", uno de los equipos más populares de la galaxia. Tendremos la posibilidad de vender y comprar jugadores, entrenar a nuestro propio equipo de la forma adecuada para dotar a cada jugador de las características deseadas, así como muchas otras cosas que irás descubriendo con el transcurso del juego. Ya sobre el terreno de juego, habrás de sudar la camiseta como el que más, pues deberás manejar al jugador más cercano a la pelota, y mostrarte rápido de reflejos y agresivo con los rivales para intentar dar la victoria a tu equipo.

EL DEPORTE DEL FUTURO



Mucho nombre y poca calidad

Esta adaptación de un juego futurista para Game Boy no parece alcanzar la calidad deseada. Las razones para explicarlo son abundantes, siendo la principal una cuestión de tamaño, pues los sprites son tan "canijos" y se mueven tan rápido que, en una pantalla como la de Game Boy, se hace imposible seguir el juego a la perfección.

Esto hace que la jugabilidad sea escasa, y que haya pocos voluntarios capaces de resistir el juego hasta el final. Es una lástima. Quizás deberían plantearse la conversión de este tipo de juegos para la Game Boy desde otro punto de vista, haciendo los sprites más grandes. Otra vez será.

Patax



LAS PUNTUACIONES



MINDSCAPE

Nº jugadores: 1

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: No hay fases.

Deportivo

74



72



68



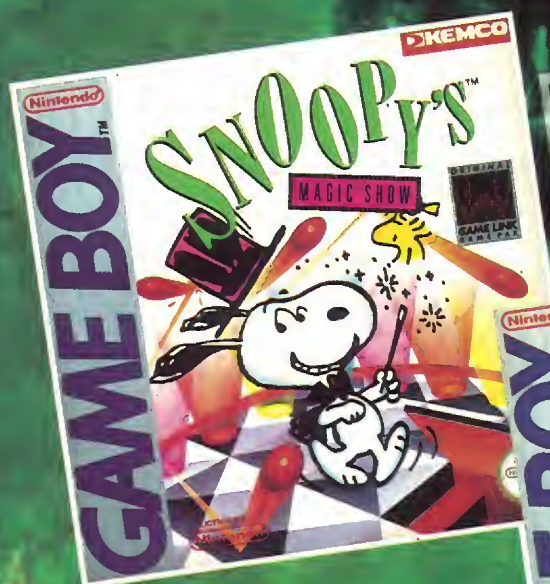
El nombre del juego y algunos gráficos.



La poca claridad, por lo que es difícil enterarse de lo que pasa en el campo.

69

5 JUEGOS QUE HARAN TEMBLAR AL MUNDO.



El archifamoso Snoopy vuelve a hacer de las suyas. ¡Por arte de magia!



En un archipiélago, habitado por monstruos prehistóricos, está secuestrada la princesa Tina. ¡Sálvala!



¡Si rescatas al hijo de uno de los monstruos más famosos del cine, eres un monstruo!



Invasores alienígenas planean atacar la Tierra. Sólo tú puedes detenerlos.



¡Monada total! El simpático Spanky necesita tu ayuda para liberar al mundo de la malvada Morticia.

SNOOPY and other Peanuts Characters. © 1958, 1965, 1975 United Feature Syndicate, Inc.
GODZILLA and MINILLA © 1992 Toho Company, Ltd.

El mundo GAME BOY tiembla de emoción.

Nintendo®



SPACO, S. A.

Distribuidor exclusivo para España

AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)

LISTAS DE EXITOS

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego el mes anterior. (-): Repite posición. (N): Nueva entrada.

TOP TEN

1º



SUPER MARIO III

- | | | |
|----|------|------------------|
| 2 | (3) | Star Wars |
| 3 | (2) | Shadow Warriors |
| 4 | (N) | Dynablaster |
| 5 | (4) | Blues Brothers |
| 6 | (-) | Rainbow Islands |
| 7 | (5) | Super Spy Hunter |
| 8 | (-) | Solstice |
| 9 | (10) | Jackie Chan |
| 10 | (9) | NES open |

MEGADRIVE

1º



SONIC 2

- | | | |
|----|-----|--------------------|
| 2 | (-) | Robocod |
| 3 | (-) | World of Illusion |
| 4 | (N) | Thunder Force IV |
| 5 | (4) | Sonic |
| 6 | (N) | Rolling Thunder II |
| 7 | (6) | Splatter House II |
| 8 | (5) | Castle Of Illusion |
| 9 | (N) | Ecco |
| 10 | (N) | Atomic Runner |

LYNX

1º



SHADOW OF THE BEAST

- | | | |
|---|-----|----------------|
| 2 | (3) | Toki |
| 3 | (2) | Batman Returns |
| 4 | (-) | War Birds |
| 5 | (-) | Block Out |

SUPER NINTENDO

10



STREET FIGHTER II

- | | | |
|----|-----|-----------------------|
| 4 | (3) | Super Mario Kart |
| 5 | (-) | Super Castlevania IV |
| 6 | (N) | Prince Of Persia |
| 7 | (N) | Pilot Wings |
| 8 | (6) | Super Ghouls'n Ghosts |
| 9 | (7) | Super Probotector |
| 10 | (4) | U. N. Squadron |

- | | | |
|---|-----|---------------------|
| 2 | (-) | Super Mario World |
| 3 | (N) | The Legend Of Zelda |

MASTER SYSTEM

10



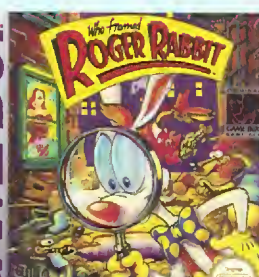
SONIC 2

- | | | |
|----|-----|---------------------|
| 2 | (-) | Sonic |
| 3 | (-) | Castle of Illusion |
| 4 | (-) | Shadow of the Beast |
| 5 | (6) | Taz-Mania |
| 6 | (5) | Alien III |
| 7 | (9) | Asterix |
| 8 | (7) | Prince Of Persia |
| 9 | (8) | Chuck Rock |
| 10 | (-) | Bonanza Bros |

GAME BOY

10

GAME BOY

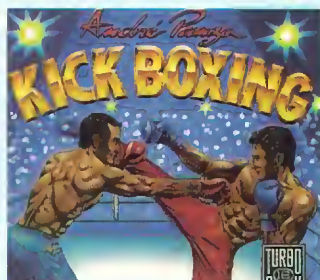


S. MARIO LAND II

- | | | |
|----|-----|------------------|
| 2 | (-) | Turtles II |
| 3 | (5) | Batman: R. Joker |
| 4 | (-) | Track & Field |
| 5 | (3) | Megaman II |
| 6 | (N) | Roger Rabbit |
| 7 | (8) | Battletoads |
| 8 | (6) | Bart Vs Jugg. |
| 9 | (-) | Adventure Island |
| 10 | (-) | Tiny Toons |

TURBO GRAFX

10



PC KID 2

2	(-)	Bomber Man
3	(-)	Operation Wolf
4	(-)	R-Type
5	(7)	Splatter House
6	(5)	Talespin
7	(6)	Raiden
8	(N)	Panza kick B.
9	(8)	Aero Blasters
10	(9)	Blazing Lazers

GAME GEAR

10



SONIC 2

2	(1)	Sonic
3	(N)	Shinobi 2
4	(2)	Steets Of Rage
5	(3)	Prince Of Persia
6	(4)	Chakan
7	(5)	Shinobi
8	(6)	Castle Of Illusion
9	(-)	Taz-Mania
10	(4)	Chakan

NEO GEO

10



FATAL FURY

2	(-)	Soccer Brawl
3	(-)	Last Resort

4	(-)	Magician Lord
5	(6)	World Heroes
6	(5)	Mutation Nation
7	(-)	King of the Monsters II
8	(-)	Blue's Journey
9	(10)	Baseball Stars
10	(9)	Ghost Pilots

TRIAX™
CONTROLS, INC.

TURBO TOUCH 360™

Un avance tecnológico en el control de videojuegos

¡No es necesario pulsar!

CONSIGUE MEJORES PUNTUACIONES MAS FACILMENTE

- Basta con que pases tu dedo sobre el sensor: no más ampollas ni dedos cansados.
- Un movimiento más rápido para obtener puntuaciones más altas.
- Control diagonal y circular.
- Turbo de múltiples funciones.

CONTROLA EL MOVIMIENTO DIRECCIONAL SIMPLEMENTE CON UNTOQUE DE TU DEDO

El controlador de videojuegos Turbo Touch 360 de Triax te introduce en una nueva dimensión de control y comodidad en los videojuegos. Es un producto con tecnología de última generación que te ofrece el beneficio de unas puntuaciones más altas y un juego más prolongado sin "dedos cansados". Basta con que pases tu dedo pulgar o índice sobre el sensor de control (no tienes que pulsar). Además, gracias a un mejor control diagonal y circular ($360^{\circ}/2$), los juegos más sofisticados y desafiantes son más fáciles de controlar y más divertidos de jugar.



Compatible
con consola
NINTENDO
8 bits



Compatible
con consola
SUPER NINTENDO
16 bits



Compatible
con consola
SEGA
8-16 bits

Sega, Megadrive y Master System son marcas registradas de Sega. Nintendo, Nintendo Entertainment System (NES) y Super Nintendo Entertainment System (Super NES) son marcas registradas de Nintendo. Turbo Touch 360 y Triax son marcas registradas de Triax Controls. © 1992 Triax Controls.

LASERS & PHASERS

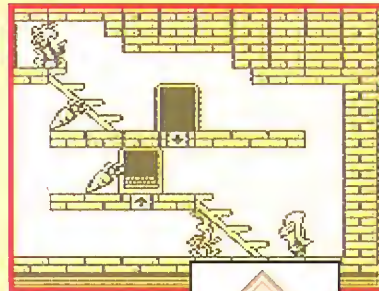
The Addams Family



Para los que penséis que la Familia Addams de Super Nintendo es un juego un poquito difícil, os envío un super código para que empecéis el juego con 100 vidas y con Pugsley y Fester rescatados: V9113
Alberto Sánchez Pérez (Salamanca)

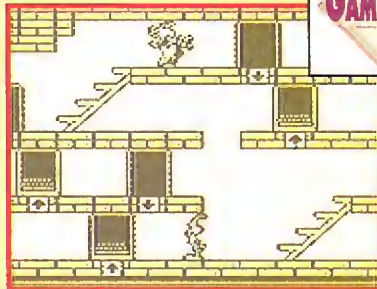
Bugs Bunny's Crazy Castle

Con estos passwords podrás ver la mayoría de las fases de este juego de plataformas protagonizado por el conejo más famoso de los dibujos animados.



GAME BOY

Nivel 10 - wzfs
Nivel 20 - ztpz
Nivel 30 - wycz
Nivel 40 - tx9w
Nivel 50 - 2twz
Nivel 60 - ytkx
Nivel 70 - she2
Nivel 80 - xh02



Golden Axe II

La acción y el desenfreno vuelven de la mano de los tres bárbaros favoritos de Sega. Con este "laberíntico" truco conservaréis mejor la magia que un ávaro sus duros. La cosa está en que en el momento de enfrentaros con un enemigo de fin de nivel pulséis el botón A, y sin soltarlo, acabéis con el tipejo en cuestión. Soltarlo cuando entréis en el nivel de bonus de magia y no atacéis a ningún hechicero. El premio a tanta labor está en que comenzaréis el siguiente nivel con toda la energía a tope.



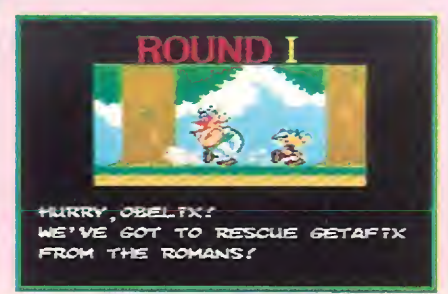
Wimbledon Tennis

No necesitas recurrir a los anabolizantes ni a terapias intensivas para ser el amo de la pista. Tán sólo introduce este password y tu jugador tendrá las mejores aptitudes físicas que ningún tenista profesional pudiera soñar jamás.



Axterix

En el nivel 3-3, mientras estés en la plataforma móvil, verás 3 monedas de oro. Cójelas y vuelve de nuevo a la plataforma. Salta y verás cómo Axterix se sale de la pantalla. Camina hacia la derecha, coje los sacos, vé hacia la puerta y te encontrarás con una marmita llena de sorpresas. ¿No está mal el truquillo, verdad?

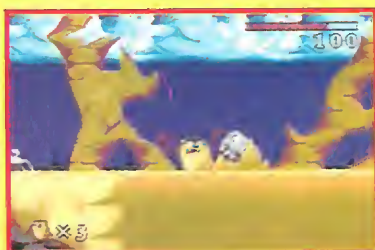




Taz-Mania

En la pantalla del Polo Norte, antes de llegar a la meta, hay un trozo de hielo. Si te sitúas encima, se hundirá contigo en las heladas y procelosas aguas, y llegarás a una pantalla secreta donde encontrarás una vida y grandes cantidades de comida. Para salir tan sólo debes ir hacia la derecha y saltando llegarás a la salida.

Ignasi Taberner Pujadas (Barcelona)

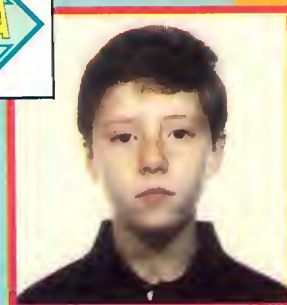


Sonic



Si hay algo tan popular como los trucos del Mario 3, esos son los del Sonic de Master. Al final de la pantalla de la primera jungla, una vez que se ha dado al cartel que da vueltas, si te agachas mirando al suelo conseguirás una vida extra.

Jose Manuel Fdez. Sanchez (Madrid)



AVISO AL CONSUMIDOR

ERBE SOFTWARE, S.A. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE GAMEBOY™ Y SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ EN ESPAÑA, ADIERTE A SUS USUARIOS DEL RIESGO QUE SUPONE LA UTILIZACION DE LOS **ADAPTADORES** QUE PERMITEN UTILIZAR LOS CARTUCHOS AMERICANOS O JAPONESES EN LA VERSION ESPAÑOLA DE LA CONSOLA SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

ESTOS ADAPTADORES, FRECUENTEMENTE CAUSAN DAÑOS PERMANENTES EN LA MAQUINA, POR LO QUE ERBE SOFTWARE, S.A. **ANULARA LA GARANTIA** DE TODAS AQUELLAS CONSOLAS, CUYAS AVERIAS, SE DERIVEN DE LA UTILIZACION DE DICHOS ADAPTADORES.

LA VERSION ESPAÑOLA DE LA CONSOLA SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ SOLO ES COMPATIBLE CON LOS CARTUCHOS PARA ESPAÑA **VERSION PAL**, POR LO QUE LA UTILIZACION DE CARTUCHOS NTSC, AMERICANOS O JAPONESES, SUPONE UNA ALTERACION DEL NORMAL FUNCIONAMIENTO DE LA MAQUINA.

ASIMISMO DICHOS ADAPTADORES **NO ESTAN HOMOLOGADOS** NI POR NINTENDO®, NI POR NINGUN ORGANISMO DE LA COMUNIDAD EUROPEA, LO QUE VIENE A DEMOSTRAR QUE SU FIABILIDAD EN EL USO NO ESTA EN ABSOLUTO GARANTIZADA.

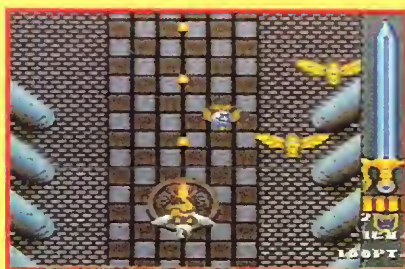
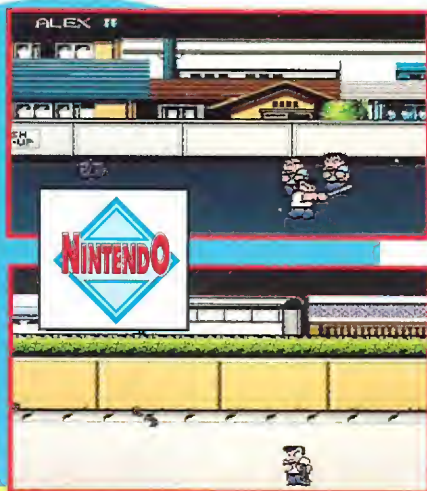
PARA MAYOR INFORMACION RELATIVA A LOS POSIBLES PERJUICIOS QUE DICHOS ADAPTADORES O ACCESORIOS PUEDAN PROVOCAR, LLAME AL CLUB NINTENDO AL TELEFONO (91) 458-81-50

ERBE SOFTWARE, S.A.

LASERS & PHASERS

Street Gangs

Aquí teneis un jugoso password que os dará 122.000 dólares, 30 en todas las cualidades y muchas más ventajas:
EM7KGA0DBDh
WcEtZhSQjTZ
fUXYofbaZ7N



Phelios

Cuando aparezca en la pantalla "Chapter 1 Devil In Diros" pulsa los siguientes botones: C, A, B, A, C, A, B, A. De esta manera tendrás 9 vidas en vez de 3.

Segio Rodriguez Jordá
 (Madrid)



Dragon Spirit

Un original juego de disparos en el que en lugar de la clásica nave contamos con la ayuda del viejo Thanatos y su potente llama. Para cambiar la música del juego, en la pantalla del título pulsa Izquierda, Derecha, Abajo, Arriba, Select e Izquierda para que aparezca la pantalla de selección.



Castle Of Illusion



En el mundo de los juguetes, después de pasar a los hombres que tiran bolas del cielo y después de descender por la escalera, verás que hay una pendiente,

Cuando bajen por ella métete por el pasadizo de arriba y allí encontrarás un cofre. Luego salta hacia la pared. Descubrirás un pasaje secreto por el que atravesarás el muro y acortarás distancia hasta tu encuentro con Mizrabel.

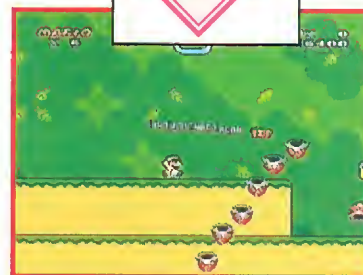
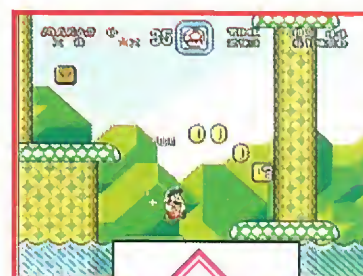


Santiago Romero Sales (Castellón)

Super Mario World

En la fase 2-2 necesitas a Yoshi antes de nada. Cuando lo consigas métete por el tubo y encontrarás una habitación. Avanza y verás un caparazón azul. Cójelo y vuela hasta encontrar una llave en el techo, con la que abrir el camino a otro mundo.

Manuel García Moraleja
 (Cuenca)



Super Mario Land

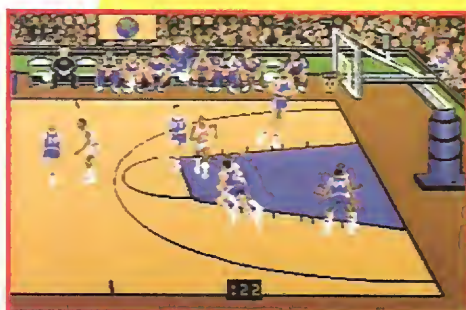


Hola colegas consoleros. Ahí van 2 trucazos para este aluciante juego de Game Boy. Cuando el mensaje Game Over deje de moverse, pulsa tan rápido como puedas el botón Start y continuarás en el lugar donde te han matado.

Y el otro truco es que en la pantalla 2-1 al principio vas saltando y a la tercera plataforma- la de arriba, no la de abajo- te pones al borde por la parte izquierda y saltas con lo que aparecerá una seta o una flor dependiendo de si eres Super Mario.

Sigfrido R. Serrano Ruiz (Madrid)





Team USA Basketball

Si quieres ver al equipo americano en lo más alto del podium introduce el siguiente password: 1#T7RB# Pero si lo que te vá es jugar la final previa introuce este: 10T7RBD
Bartolomé Manovel Alamillo (Huelva)



The Legend Of Zelda

Para comenzar una aventura totalmente distinta a la que siempre has jugado introduce como nombre de tu jugador el término "Zelda". Y verás...



SEGA MASTER SYSTEM-II



CONSOLA + 2 PAD + SONIC + ALEX KID = 12.900 PTAS.

CONTROL PAD	1.590
CONTROL STICK	2.595
REMOTE CONTROL	3.490
ENDURO RACER	1.990
SUPER TENNIS	1.990
ALIEN III	5.590
ARCADE SMASH HITS	5.590
ASTERIX	5.590
CHAMPIONS EUROPE (UEFA 92)	6.490
CHUCK ROCK	5.590
GHOULS'N GHOST	5.590
LEMMINGS	5.590
MASTER OF DARKNESS	5.590
MICKEY & DONALD	CONS.
NEW ZELAND STORY	5.590
PRINCE OF PERSIA	5.590
RAMPART	5.590
SONIC 2	6.490
SMASH TV	5.590
SENNA SUPER MONACO G.P. II	5.590
SHADOW OF BEAST	6.490
SIMPSON'S	5.590
S.C.I.	5.590
TAZMANIA	CONS.
TERMINATOR	5.590
TOM & JERRY	5.590
XENON 2	5.590

LYNX II



LYNX II + BATMAN	18.900
LYNX I + JUEGO	16.900
LYNX I	11.900
ADAPTADOR RED 220 V.	2.300
BOLSA POUCH	2.900
KIT DE LIMPIEZA	1.490
AWESOME GOLF	2.900
BASKET BRAVIL	3.400
BATMAN RETURNS	9.900
BAD BY TENNIS	CONS.
DIRTY LARRY	CONS.
ELECTROCOP	3.900
GAUNTLET III	2.900
HOCKEY	5.400
HYDRA	3.900
LEMMINGS	CONS.
NINJA GAIDEN	4.900
NFL FOOTBALL	5.400
PIT FIGHTER	CONS.
SHADOW OF THE BEAST	5.400
STEEL TALONS	5.900
TOKI	4.900
WORLD CLASS SOCCER	CONS.



GAME GEAR



OFERTA 1: CONSOLA + SONIC + AD. RED 21.500 PTAS.
OFERTA 2: CONSOLA + SONIC + ADAP. RED + MASTER GEAR CONV. 23.500 PTAS.



ADAPTADOR TV 12.900 PTAS.

PERIFERICOS:	
MASTER GEAR CONVERTER	2.490
BOLSA STANDARD	2.190
BOLSA DE LUXE	2.900
ADAPTADOR DE RED	1.990
JUEGOS:	
ALIEN	4.900
BATMAN THE RETURNS	4.900
CHUCK ROCK	4.900
GEORGE FOREMAN BOXING	4.900
INDIANA JONES	5.200
LEMMINGS	4.900
OLYMPIC GOLD	4.900
OUT RUN EUROPA	4.900
PRINCE OF PERSIA	4.900
MARBLE MAGNESS	4.900
PREDATOR 2	4.900
PAPER BOY	4.500
TAZMANIA	4.900
TERMINATOR	CONS.
SONIC 2	4.900
SHINOBI 2	4.900
STREET OF RAGE	4.900
SUPER SMASH TV	4.900
SPIDERMAN	4.900
WONDER BOY DRAGON TRAP	4.900
WIMBLEDON TENNIS	4.900



POR TELEFONO TU JUEGO EN CASA EN 72 HORAS*
(91) 594 35 30 y Fax (91) 594 39 86
*(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACEN)
Horario: LUNES A SÁBADO DE 10 A 2 Y DE 5 A 8:30
ABIERTO SÁBADO TARDE

SEGA MEGADRIVE



OFERTA 1: CONSOLA + 2 PAD + SONIC 22.900 PTAS.
OFERTA 2: CONSOLA + 2 PAD + 4 JUEGOS 26.900 PTAS.

PERIFERICOS:	
MENACER (BAZOOKA + 6 JUEGOS)	11.490
ARCADE POWER STICK	7.500
CONTROL PAD	2.595
PAD COMPETITION PRO	2.900
FANTASTIK	4.900
JUEGOS:	
PRO ACTION REPLAY	9.900
ALIEN III	6.990
BATMAN RETURNS	CONS.
BULLS VS. LAKERS	8.490
BIO HAZARD BATTLE	6.490
CAPTAIN AMERICA	CONS.
CRUE BALL	7.490
CHUCK ROCK	8.490
CHAKAN	CONS.
DUNGEONS & DRAGONS	CONS.
DOLPHIN	6.400
DREAM TEAM USA BASKET	8.490
DRAGONS FURY	8.490
EUROPEAN CLUB FOOTBALL	8.490
GRANDSLAM TENNIS	6.490
GALAHAD	7.490
JOHN MADDEN FOOTBALL 93	7.990
HOCKEY 93	7.490
INDIANA JONES	CONS.
MIKEY & DONALD (W. OF ILLUSION)	7.490
RISKY WOOD	7.490
ROLL RASH 2	7.490
ROLLING THUNDER 2	6.490
SUPER MARIO KART	6.990
STREET OF RAGE 2	CONS.
SHADOW OF THE BEAST 2	7.490
SOLO EN CASA (HOME ALONE)	CONS.
TWO CRUDE DUDES	7.990
TERMINATOR 2	7.490
THUNDER FORCE IV	6.490
TWISTED FLIPPER	7.490
WWF WRESTLEMANIA	7.490

SUPER NINTENDO



OFERTA 1: CONSOLA + 2 PAD 19.900 PTAS.
OFERTA 2: CONSOLA + 2 PAD + SUPER MARIO WORLD 25.400 PTAS.
OFERTA 3: CONSOLA + S. MARIO + S. FIGHTER II + PAD + PAD ESPECIAL CONSULTAR

PERIFERICOS:	
SCOPE (BAZOOKA + 6 JUEGOS)	8.990
MARIO PAINT	10.990
CABLE STEREO AUDIO-VIDEO	1.690
CABLE EUROCONNECTOR	2.190
CONTROL PAD	2.320
JOYSTICK TOPFIGHTER	CONS.
JOYSTICK FANTASTIK	4.900
JOYSTICK PRO PAD	3.900
PRO ACTION REPLAY	11.900
JUEGOS:	
BART NIGHTMARE	8.900
BLAZING SKY	8.990
DRAGONS LAIR	9.490
F1 EXHAUST HEAT	10.490
FINAL FIGHT	9.490
F-ZERO	6.490
JOE I MAC CAVEMAN NINJA	8.990
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	8.990
PROBATOR	8.490
STREET FIGHTER 2	10.990
SUPER CASTELBANIA IV	8.490
SUPER GHOULS & GHOST	7.490
SUPER MARIO KART	6.990
SUPER R-TYPE	6.490
SUPER SOCCER	6.490
SUPER TORTUGAS NINJA	8.990
SUPER WWF WRESTLING	8.990
SPIDERMAN X-MEN	9.490
TERMINATOR 2	CONS.
THE ADDAMS FAMILY	8.490
U.N. SQUADRON	9.490

GAME BOY



CONSOLA + TETRIS + AURICULARES + 4 PILAS 12.900 PTAS.

PERIFERICOS:	
ADAPTADOR DE RED	1.490
AMPLIFICADOR SONIDO NUBY	1.900
BATERIA NAKI 7 HRS. C/AUME.	2.990
ESTRUCHE NUBY	2.190
G.B. HOLSTER	1.990
GAME LIGHT - ILUMINACION	1.700
KIT LIMPIEZA	1.490
LIGHT BOY + LUPA	2.800
LUPA NUBY	1.300
JUEGOS:	
ATOMIC PUNK	2.900
DOUBLE DRAGON II	2.900
GOLF	2.900
HOUSON HAWK	2.900
MERCENARY FORCE	2.900
MISSILE COMMAND	2.900
NBA ALL STAR	2.900
NEMESIS	2.900
PENGUIN WARS	2.900
PIPE DREAM	2.900
SOCCER MANIA	2.900
SUPER HUNCHBACK	2.900
SIMPSON	2.900
SOLO EN CASA	2.900
[OFERTA LIMITADA]	
ALIEN 3	4.900
DOUBLE DRAGON III	4.400
HOOK	4.400
KRUSTY'S FUN HOUSE	CONS.
LOONEY TUNES	4.700
NBA ALL STARS 2	4.400
STAR WARS	5.400
SPEED BALL 2	5.400
SIMPSON'S II	4.400
SOLO EN CASA 2	4.400
SPIDERMAN II	4.400
SUPER MARIO 2	4.900
SUPER OFF ROAD	4.700
TOM & JERRY	4.900
TINY TOON	4.400
UNIVERSAL SOLDIER	CONS.
W.W.F. SUPERSTARS II	4.400

TIENDA COCONUT
C/. VELARDE, 8
28004 MADRID
METRO: BILBAO Y TRIBUNAL

• IVA INCLUIDO EN TODOS LOS PRODUCTOS

COCONUT

CUPON DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: COCONUT, C/VELARDE, 8, 28004 MADRID

NOMBRE/APELLIDOS	TITULOS	PRECIO
DIRECCION	LOCALIDAD	
PROVINCIA	C. P.	
TELEFONO		
MODELO CONSOLA		
FORMA DE PAGO: <input type="checkbox"/> TALON <input type="checkbox"/> CONTRA REEMBOLSO	Gastos de envío	750
	TOTAL	

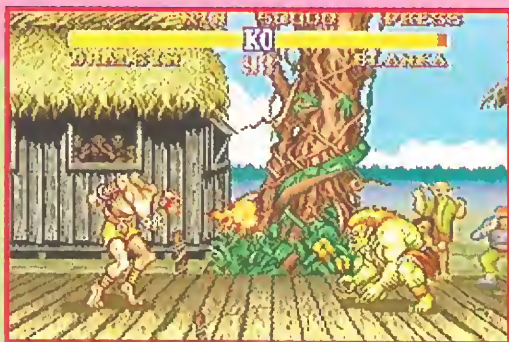
LASERS & PHASERS



Moonwalker

Pocas veces ha estado tan "bailongo" Michael Jackson como en este arcade lleno de músicas increíbles y huerfanitas desvalidas.

Para poder elegir la fase donde comenzar el baile, sólo hasta el nivel 6, hay que pulsar Arriba, Izquierda y A en el pad. Cuando en la pantalla salga el nombre de la fase, con el mando podreis elegir el número.

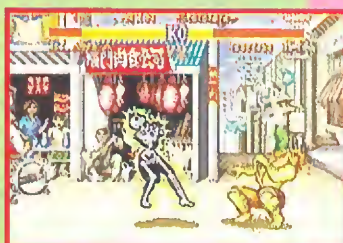
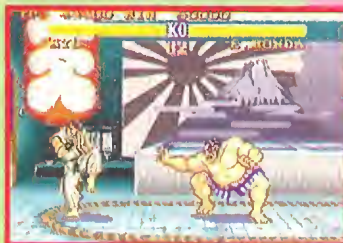


Street Fighter II

Si quieres acabar más rápido y fácil con Bison sólo tienes que seguir estos pasos: Elige a Honda y efectua una y otra vez el lanzamiento de cabeza sin dejarle tiempo a Bison de que se levante. Será pan comido.

La otra opción es elegir a Blanca y tumbar por el mismo procedimiento a Bison, pero esta vez con la volteretas rápidas.

Jesus Arroyo Comba
(Granada)



Blue Shadow

Para tener la vida llena en la tercera fase antes de luchar con el Golden Samurai, lo que tienes que hacerr es: eliminar a los dos hombres que hay antes de pasar al enemigo de esta tercera fase con las estrellitas que te dan y seguir tirando. Te saldrá una botella de energía para estar al máximo y poder enfrentarte con este peligroso enemigo.

Eduardo Lázaro Galzote (Madrid)

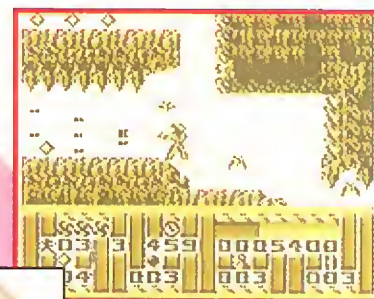
J.J and Jeff



Para continuar el juego en el nivel en el que te mataron pulsa los botones 1, 2, Abajo y Run simultáneamente mientras el Game Over salga en pantalla.

Turrican

Si quieres hacerte invencible en este increíble shoot'em up -seguro que quieres- tan sólo tienes que pulsar en la pantalla del título la siguiente combinación: A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A, A. Si la operación ha sido efectuada correctamente verás que pone "Cheat" en la pantalla. Elige esta simpática y tramposa acción pulsando Start y ¡a jugar que son dos días!



DIEZ EN ACCIÓN



M.C. KIDS
Mick y Mack son los más colegas del país de Mc Donald. Muévete con rapidez por este país de locos. Y cuando ya sepas como jugar al derecho... ¡Atrévete a hacerlo al revés!



DIE HARD (La jungla de Cristal)
John Mc. Clane, policía de Nueva York. Holly, su mujer, rehén de un rascacielos Nakatomi. Ayúdales a reunirse en estas moviditas Navidades.



PHANTOM AIR MISSION
Vietnam, 1972, Jake "manos de hielo" al mando de su caza F-4 Phantom. Arriesgadísimas misiones, constantes enfrentamientos... ¡No hay descanso!



HOOK
Peter Pan ha crecido, ha pasado mucho tiempo. Pero el Capitán Garfío no ha olvidado su venganza. Ha secuestrado a sus hijos y Peter Pan ha de volver al país de "Nunca Jamás" con los Niños Perdidos y Campanilla.



LEMMINGS
Muy simpáticos pero super patosos. Caen en barrancos, ríos y trampas mortales. Armate de valor y sobre todo de paciencia. Sin ti este mundo de muñecos llegará a su fin.



ULTIMATE AIR COMBAT
Luigi Don Gwano es un tirano que tiene atomizado a todo el Imperio. Ya no hay quien le pare. Excepto tú, tu habilidad y los 3 aviones tecnológicamente más avanzados del mundo.



THE ADDAMS FAMILY
Recorre la mansión de los Addams en compañía de Gómez, evita todas las trampas, almas en pena y demás habitantes, y reúne un millón de dólares. ¡Hay que salvar a Morticia!



THE EMPIRE STRIKES BACK (El imperio contraataca)
La batalla contra el Imperio es cruel e incesante. Lucha en los gélidos campos de Hoth y prepárate para el enfrentamiento final contra Darth Vader. Has de ser astuto, rápido y mortal.



GALAXY 5000
Nueve peligrosos planetas donde se lleva a cabo la carrera espacial más especial que hayas vivido jamás. Elige tu turbonave y... ¡Pista!



SWORD MASTER
Tú eres el Guerrero Supremo: Sword Master. Tienes un Reino que salvar y no es tarea fácil superar los distintos niveles. ¡Para eso tienes tu espada maestra!

Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM™



ERBE SOFTWARE S.A.

C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



Dudas trascendentales

¿Qué tal Yen?
¿Cómo lo llevas?
Espero que bien porque lo que soy yo, estoy hecho un lío. ¿Que por qué? Porque poseo una Super Nintendo y como el Super Mario World ya me lo he acabado, estoy pensando en dos nuevos objetivos y no sé por cual decidirme. Aparte del extraordinario Street Fighter II tenía pensado decantarme como segundo objetivo por uno de los siguientes juegos: Super Probotector, Super WWF, Super Soccer, Super Tortugas IV o Joe & Mac.

Espero que puedas ordenarmelos de mejor a peor en este orden. Si es posible, y teniendo en cuenta que a mí me apasionan los juegos difíciles podrias comentarme la dificultad de cada uno de ellos y si es posible otros aspectos. Pero bueno, si no tienes suficiente espacio en la página no es necesario. El caso es que creo que me responderás con tu más sincera opinión. Gracias por todo Yen.

Alejandro Burgos Coello (Guadalajara)

Por supuesto que tengo suficiente sitio para contestarte. No olvides que esta es vuestra sección y que podéis hacerme todas las preguntas que queráis, que yo ya contestaré las que me dé la g... digo, todas las que pueda. Vamos con las tuyas en concreto:

De mejor a menos bueno van:

- Super Probotector, nivel de dificultad medio / alto.
- Super Soccer, nivel de dificultad alto.
- Super Tortugas IV, nivel de dificultad bajo.
- Super Joe & Mac, nivel de dificultad bajo.
- Super WWF, nivel de dificultad medio.



¡Hola, consolegas!. Aquí estoy por trigésimonoveno mes consecutivo dispuesto a contestar cuantas dudas pasen por vuestras tiernas cabecillas. ¿Qué donde tenéis que enviarme las cartas?, ¡Pero hombre!, ¿cómo es posible que a estas alturas de la vida aún no lo sepas. Pues a:

HOBBY PRESS S.A.
HOBBY CONSOLAS
C/De los Ciruelos Nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes
(MADRID)

indicando en el sobre:
TELÉFONO ROJO.

*¡Ánimo, espero vuestras cartas!.
¡Ah, y feliz Navidad y todas esas cosas que se dicen en estas fechas!*

Deporte en la Mega Drive

¿Qué tal Yen?
Tengo una Mega Drive y me gustaría saber unas cosillas:

1-¿Qué tal es y cuándo saldrá en España el Deadly Moves? ¿Es mejor que el Fighting Masters?

2-Quiero que me aconsejes: John Madden 92, EA Hockey 92, NHL 93 o espero al John Madden 93.

3-¿Cuándo podremos jugar al tenis con la Mega Drive con un juego de mayor calidad que el Wimbledon de la Master? Gracias por tus respuestas.



Enrique Palacio (Bilbao)

Gracias a tí por tus preguntas, consolega Enrique.

1-La conversión de la popular máquina de Kaneko saldrá para Super Nintendo y Mega Drive durante el año que viene. En cuanto nos lleguen las primeras imágenes seréis los primeros en verlo. Palabra de Yen.

2-La verdad es que la saga de los juegos deportivos de EA está llegando a límites ridículos. Tan sólo cambian algunas opciones, le ponen un 93 y lo sacan al mercado tal cual. Pero a pesar de esta pequeña falta de originalidad, los juegos deportivos de esta compañía siguen siendo los mejores que puedes encontrar para tu Mega Drive. Te recomiendo el Madden'92 y el Hockey'92 que a mi parecer es un poco más divertido que su segunda parte.

3-Espero que pronto, porque no te falta razón en lo que dices, mi buen amigo Enrique.

Todo un "deportista"

Hola Yen, ya te escrito varias veces. Ahora lo hago para decirte que me gustan mucho los juegos de deporte. ¿Cuál me aconsejarías de baloncesto, de golf y de automovilismo? Bueno, me despidio. Espero que me contestes.

Alberto Morán (Barcelona)

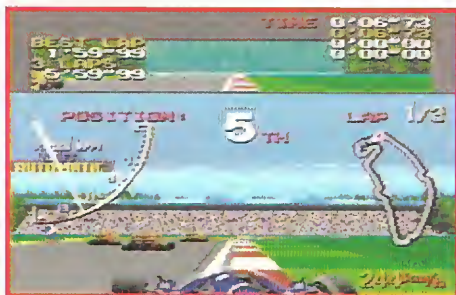
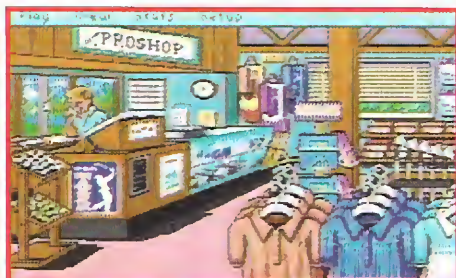
El problema está en que no me has dicho qué consola tienes. Te diré los mejores y en qué sistema está. Supongo que alguno será el tuyo...

Golf: El mejor juego que existe de golf es el P.G.A Tour Golf de Electronic Arts para Mega Drive; luego está el Golf de Game Boy que es también muy bueno, y para Master yo te recomendaría el World Class Leaderboard.

Para Nintendo prueba también el PGA Tour Golf (mejorado para Super Nintendo) o el Hole in one.

Baloncesto: Para NES tienes el Arch Rivals que une el deporte con un poquillo de violencia y jolgorio y el Double Dribble. Para Game Boy el NBA All Stars y próximamente el Double Dribble. Para Mega Drive, David Robinson Supreme Court.

Automovilismo: Para Game Boy tienes el genial F1 Race - pueden jugar hasta 4 a la vez-; Rad Racer, el alucinante Turbo Racing o el gran Super Spy Hunter en Nes. Para Mega Drive están el GP Mónaco 1 y 2, y para Master prueba el Out Run.



Loco por el cine

Hola Yen. ¿Cómo estás?

Supongo que bien. Bueno, estas son mis preguntas: 1-

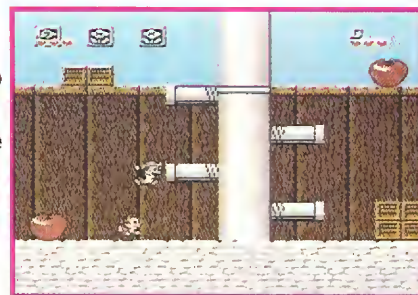
¿Qué juego me recomiendas para Nes: Solo en Casa, Chip 'n Dale o The Addams Family? 2-¿Saldrá Dragon Ball en la Nes? ¿cuándo? 3-¿Saldrá Super Mario World para Nes?

Xavier García Sala (Barcelona)

1-A mí el que mas me gusta es el Chip 'n Dale, el Addams Family es un divertido arcade de plataformas y Solo en Casa, por lo que he visto, no es gran cosa que dugamos.

2-Antes de nada, me llama la atención el hecho de que todas las cartas que me llegan de Cataluña preguntan por lo mismo: ¿Llegaran las andanzas de Goku a las consolas?. De momento he leído algunos anuncios en la prensa extranjera y he visto que hay tiendas que tienen Dragon Ball Z pero, de momento, sólo para Super Nes. ¿Cuándo llegará aquí...?. I don't know, baby.

3-El mismo juego que en Super Nes, no. Pero no creas que las andanzas de Mario y Luigi se han acabado en la Nintendo...



Lo que no "pué" ser, no "pué" ser...

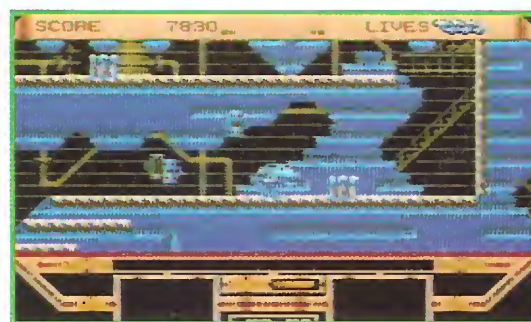
Hola Yen:tengo una Mega Drive y me gustaría que me dijese algún truquillo que te saques de la manga para el Killing Game Show, ya que es más difícil que encontrar una aguja en un pajar. También quiero que me digas algo sobre el Wonder Mega. Ponme si puedes unas instantáneas de los juegos Dinoland, Vapor Trail y Y'S III. Gracias.

Juan Antonio Alonso (Madrid)

Lo único que te puedo decir es que te encomiendes a San Pancrancio mártir, patrono de los consoleros desamparados, para que te ayude en el juego, ya que es el más difícil que he visto en mi vida. Yo les diría a los señores de Electronic Arts que una cosa es la dificultad y otra la injugabilidad. Al principio es divertido verse perseguido por el agua, pero llega un momento en el que te acuerdas del árbol genealógico completo del programador...

En cuanto al Wonder Mega, te digo algo. Ya se le ha buscado una mascota: Wonder Dog, que ya tiene su propio juego con el que hacerles la competencia a Sonic, Mario o PC Kid.

No, no puedo. De nada.





Manolo el fanático

Hola Yen. Soy un fanático de tu revista, y desearía que me contestases a las siguientes 92 preguntas, ¡no hombre, no soy tan bestial como la Super Nintendo!. Pero sí que me contestases esto:

- 1-¿Existe el Street Fighter II en la Nintendo de 8 bits? y si es así, ¿cómo es que no sale en la lista de pedidos por correo de esta revista?
- 2-También quería hacer la misma pregunta anterior, pero referente al Ghost'n Goblins. Espero que me contestes en la siguiente publicación de la revista.

Manuel Damián Martín Gil (Cáceres)

Siento haber tardado más de lo que esperabas en contestar a tu carta, pero ya sabes... la burocracia, el correo en Pony-Express... 1-Street Fighter II no existe -y posiblemente no existirá nunca-, para la NES.

2-El Ghost'n Goblins sí está para la Nes y lo normal es que esté en el catálogo de las tiendas por correo. Busca bien y encontrarás.



¡Cuidado con los "vaciles"!

Hola Yen 'colega'. Me confirmo como un gran fan tuyo porque te lo montas como un 'kisquebro'-¿?-. Verás, soy un afortunado poseedor de una Super Nintendo y te voy a hacer unas preguntas: 1-¿En el Final Fight se podrán jugar 2? 2-Recomiendame por orden estos juegos: Super Ghouls 'n Ghosts, Super Wrestlemania, Final Fight, Tortugas Ninja II y Joe & Mac.

3-¿Es 'verdura' que a las Super Tortugas se pueden jugar 4 o le digo a el que me lo ha dicho que se vaya a 'vacilar a la boca del metro'? 4-¿Cuando saldrá la Turbo Express? ¿Cuanto valdrá la consola y sus juegos? Bueno Yen, espero que no seas 'guripa' en tus respuestas y me contestes sinceramente...o te las verás con Mario. Saludos a los 'gumias' de Javi y Ramón.

Eduardo Peña Bustos (Ciudad Real)

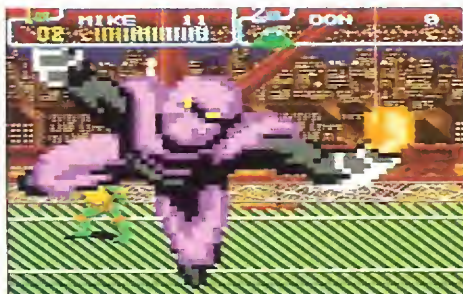
De 'guripa' nada 'tronco'. Yo soy 'talmente' sincero con vosotros, lo que pasa es que algún redactor 'pasao' puede que me cambie alguna respuesta para 'jorobar'. Pero 'no problem', tío. Y ahora, 'al loro' con las respuestas, 'medrugo del monte': 1-En el Final Fight sólo puede jugar uno. 2- Final Fight, S.Ghouls'n Ghost, Super Tortugas Ninja, Super Wrestlemania y Joe & Mac.

3-Dile a tu amigo que le 'vacile' a su prima la bigotes. 4-Está al caer. Caros, como todos.

Las Tortugas en exclusiva

Hola Yen, majo! ¿Cómo te va la vida consolera? A mí regular, por eso quiero hacerte unas preguntas. 1-¿Por qué Sega no lanza ningún juego de las Tortugas Ninja? 2-¿El Columns tiene fin? 3-¿Va a salir para Game Gear el Ghouls'n Ghosts? 4-¿Podrías decirme algún truco para el juego de Game Gear GG Shinobi o para el Super Mónaco GP? Espero tus respuestas y gracias.

Matilde Elena Rodriguez Fernandez (Málaga)



1-Para sorpresa de propios y extraños Konami ha conseguido la licencia para sacar juegos de Mega Drive, y su primer lanzamiento serán las nuevas aventuras de las Tortugas Ninja.

(Gracias a mi consolega The Elf por esta información)

2-Sí. Cuando los del hospital psiquiátrico van a tu casa a buscarte porque llevas 72 horas seguidas jugando.

3-Los últimos rumores indican que sí, y que será una adaptación de la versión de Master System.

4-Truco para GG Shinobi: En la pantalla de presentación pulsa al mismo tiempo Arriba, el botón 1, el botón 2 y Start. Podrás acceder al menú de las melodías y sonidos del juego. No vale de mucho a la hora de jugar, pero por lo menos podrás disfrutar de las geniales creaciones de Yuzo Koshiro.

Ahí están mis respuestas y de nada.

Consultas masterianas

Hola Yen. Tengo una Master System II y me gustaría hacerte unas preguntas: 1-¿Van a sacar el Captain Commando en mi consola? 2-¿Dónde se encuentran las 5 estrellas verdes del juego The Ninja? 3-¿Y Dynablaster? ¿Lo sacarán en la Master? Gracias.

Santiago Cañizares (Valencia)

1-La lucha por conseguir la licencia de esta popular recreativa es brutal entre las principales compañías consoleras. Según las últimas noticias Sega es la que se ha llevado el gato al agua y va a hacer la versión Mega Drive.

2-Para encontrar las estrellas en este juego de Master tendrás

que prestar atención al más mínimo detalle de la pantalla porque la solución puede estar delante de tu cara.

3-El Dynablaster, más conocido como Bomber Man, tiene su versión consolera en la Turbo Grafx, la Game Boy y la Nintendo.



Konami y la Mega Drive

Hola Yen, me llamo Carlos y quería hacerte unas preguntas: 1-¿Saldrán para Mega Drive Tortugas Ninja IV, U.N. Squadron y Super Probotector? Si sale alguno de estos juegos ¿Cuál sería su precio aproximado? Gracias por contestarme.

Carlos Brito De Lamo (Zaragoza)

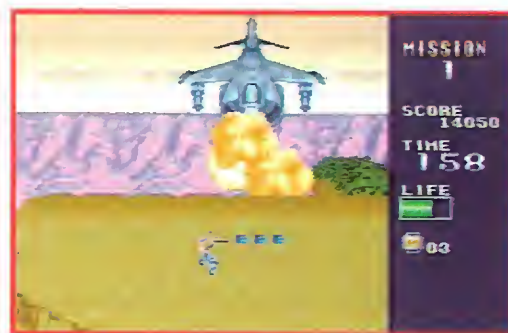
Como ya he dicho alguna vez, tanto Konami como Capcom han firmado acuerdos con Sega para hacer juegos de Mega Drive. Konami sacará en breve la conversión del famoso juego de las Tortugas Ninja así como el Sunset Riders, un juego basado en su famosa recreativa. Por su parte Capcom ultima los detalles finales del Final Fight de Mega CD y la conversión a cartucho del popular Mega Twins que tendrá como nombre Chiki Chiki Boys.



Busca que te busca

Hola Yen Tengo una Mega Drive desde hace una año, y ya llevo en mi videoteca 8 juegos. Pero tengo un problemita. Compro todos los números de Hobby Consolas, y siempre me leo las paginas de Mail Soft, para ver los nuevos juegos que salen para mi consola. Y con los títulos no sé de qué va cada juego, y posiblemente haya uno escondidillo que es bueno. ¿Me comprendes? Quisiera que me explicaras de qué van estos juegos: Midnight Resistance, Sword Of Sodan, Mercs, Shining in the darkness, Super Hydlide. ¡Hasta pronto y gracias!

Gonzalo Herrera Calvo (Segovia)



Tranquilo, que para resolver ese tipo de problemillas hicimos esta sección.

Midnight Resistance es la conversión de la máquina de Data East y en ella controlarás a un guerrillero en su lucha contra el malvado rey Crimson. Muy recomendable.

Sword Of Sodan tiene unos gráficos enormes, descomunales, por lo que más que difícil es injugable. Bastante pobre.

Mercs es para mí el mejor juego tipo Commando que puedas comprar para tu consola. Imprescindible.

Shining In The Darkness es un estupendo juego de rol, que gustará mucho a los aficionados al genero. En cambio el Super Hydlide no es nada del otro mundo por lo que he podido ver. Espero haber solucionado tus dudas.

CHOLLO GAMES

ARENAL, 8 - 1ª PLANTA - LOCAL 21 - MADRID
Tlfs: (91) 523 23 93 / 523 24 08. APDO CORREOS 28272

**REBAJAS
ENERO**

Del 7 al 26
de ENERO

DESCUENTA
1000 PTS
A LOS JUEGOS

SEGA
MEGADRIE
MASTERSYSTEM

DESCUENTA
700 PTS
A LOS JUEGOS

SUPER
NINTENDO

DESCUENTA
600 PTS
A LOS JUEGOS

GAME
BOY

DESCUENTA
500 PTS
A LOS JUEGOS

GAME
GEAR

CLUB CAMBIO
1000 PTS. GAME BOY
1500 PTS. RESTO SISTEMAS
¡¡¡LLAMANOS!!

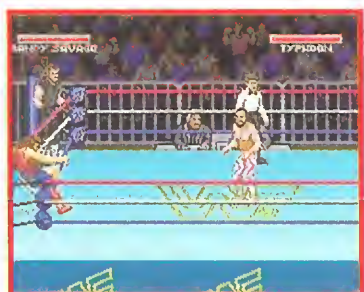


De aquí y de allá

Hola Yen. Me gustaría que me respondieras a estas preguntas. ¡Ahí van!: 1-¿cuáles serán los videojuegos de las recreativas para el año que viene de la Super Nintendo? 2-¿Váis a formar algún club para los consolegas? 3-¿Existe el Street Fighter III? ¿Lo sacarán en consola? 4-¿Qué puntuación darías a Street Fighter II, Joe & Mac, Turtles IV, Final Fight y Super WWF? 5-¿Van a sacar algún juego de Super Mario para Super Nintendo?. Gracias.

Daniel Ramiro
Moreno (Madrid)

- 1- Por ahora la conversión más clara es la del Magic Sword, de Capcom.
- 2- El 'dire' me dice que: "Quizás tal vez a lo mejor podría ser que se diera el caso".
- 3- Sólo circulan rumores y rumores. Tan sólo os puedo decir dos de ellos y sin ningún tipo de garantía: se cree que será para 4 jugadores y Hudson tiene algo ver con una adaptador para cuatro que acaba de salir en Japón...¿Será cierto?
- 4- Street Fighter II: 97 %- Perfecto.
Joe & Mac: 82/ 84 %- Divertido.
Turtles IV: 87 %- Merece la pena.
Final Fight: 90 %- Genial.
Super WWF: 83 %- No está mal.
- 5- ¿Cuándo has aterrizado en la Tierra?



Las rotaciones al poder

Aupa Yen. Tengo unas cuestiones para tí: 1-Como todos sabemos la consola Mega Drive tiene una muy baja gama de colores. ¿Con la incorporación del CD Rom o algún otro artilugio, se podrían aumentar los colores? 2-¿Me podrías indicar y a poder ser hablar de futuros juegos de fútbol? 3-¿Los efectos de la Super Nintendo por el chip MD7 no se van a poder lograr en Mega Drive? 4-¿Por qué son tan pequeños los sprites en Mega Drive?

El Consolega Enmascarado (Bilbao)

Saludos Consolega Enmascarado, veo que dominas el tema, por lo que vamos al grano y a hablar de esos rollos técnicos que tanto parecen gustarte. 1- Es cierto que la Mega Drive sólo tiene 512 colores. Esta falta de color se podría solucionar si alguna vez se pudieran presentar simultáneamente en pantalla los 64 colores que teóricamente puede mostrar la Mega Drive en lugar de los 16 a los que nos tiene acostumbrados. Por desgracia desconozco si el Mega CD le permitirá hacerlo o no.



2- Sigo esperando la llegada del Super Kick Off de Mega Drive. Por ahora el mejor que ha salido es el Super Soccer de Super Nes.

3- El Mega CD permitirá realizar rotaciones y efectos especiales, impensables hasta ahora para una Mega Drive normal.

4- ¿Quiénes somos? ¿De dónde venimos? ¿Hacia dónde vamos?

El chico que quería saber demasiado

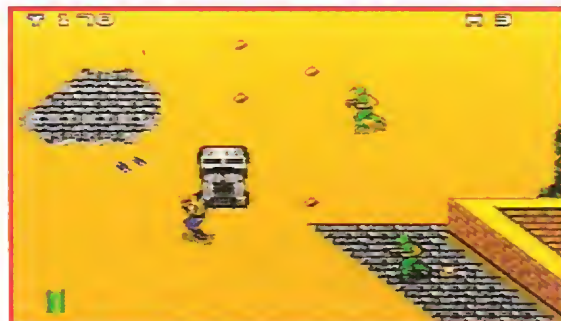
Hola Yen, tengo una Master System II y me harías muy feliz si me contestaras estas preguntas: 1-¿Va a salir algún convertidor para la Master? 2-¿Va a salir algún juego de la Super Nintendo para la Master? 3-¿Qué consola es mejor, la Mega Drive o la Super Nintendo? 4-¿Me podrías decir cuál de estos juegos te gusta más: Super Mónaco GP II, Super Smash TV, Bonanza Bros o Mercs? 5-¿Cuándo van a sacar Ghouls'n Ghosts, Street Fighter II, Taz Mania, Krusty's y Greendog en la Master? 6-¿Van a sacar algún juego de la Bola de Dragón para la Master? 7-¿Alien 3 es tan bueno como dicen? Respóndeme pronto. Gracias.

Luis Miguel Fernández (Madrid)

1- Con eso del convertidor a secas, no entiendo muy bien por cuál me preguntas. Los dos únicos que existen son el que convierte los juegos de Master para la Mega Drive y el que hace lo propio con la Game Gear.

2- Lo dudo mucho.

3- Las dos son igual de geniales. Cada una de ellas tiene sus pros y sus contras.



4- De los que me dices sólo te puedo recomendar el Bonanza Bros y el Mercs ya que los otros dos no son nada del otro mundo.

5- Tanto el Ghouls'n Ghost como el Taz Manía ya llevan tiempo en el mercado, mientras que los demás no han salido, y en especial el Street Fighter que no creo que lo haga.

6- Por ahora sólo ha salido para las consolas Nintendo, y sólo en el extranjero.

7- Es tan bueno como la versión Mega Drive, salvando las diferencias gráficas y sonoras.





HAY COSAS QUE NO DEBEN ESTAR AL ALCANCE DE CUALQUIERA !!

DISPONIBLE PARA

SuperNES • NES • Game Boy •
Mega Drive •
Master System II •
Game Gear



LIGHT MAGNIFIER

Lupa y luz para tu Game Boy®. Para que no te pierdas detalle.

Distribuido por **CONSOLA CENTER, S.A.** Gran Vía de les Corts, 265, 7è., 2a. 08014 Barcelona Tel. (93) 296 67 18 - Fax (93) 424 17 48

-Nintendo, Super Nintendo y Game Boy son marcas registradas de Nintendo.
-Mega Drive, Master System II y Game Gear son marcas registradas de SEGA.

TÚ CONTROLAS

Beeshu Inc.

RCdg RAMON CARRETÉ



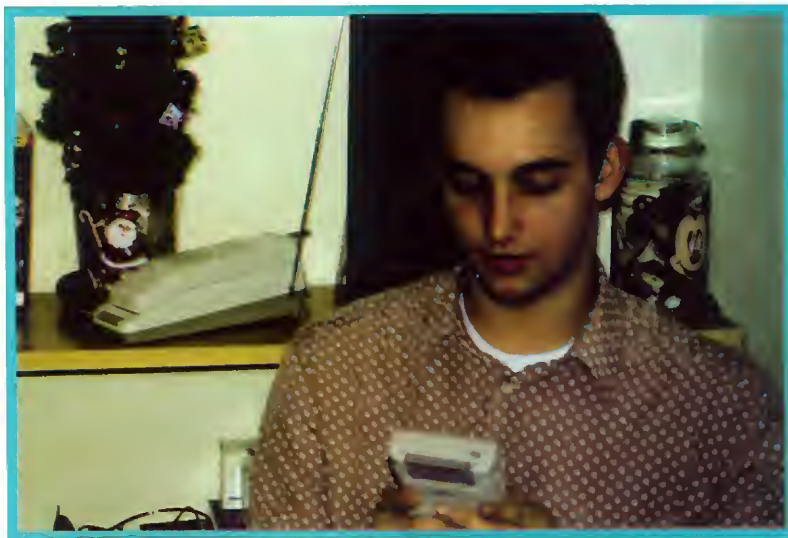
Para tu SuperNES



Para tu Mega Drive

GAME MASTERS

por THE ELF



Quizá muchos de vosotros os estaréis preguntando todavía el porqué de la tardanza de la aparición de los **CD Rom para Mega Drive y Super Nintendo**. Nosotros estamos haciendo lo mismo. Pero, tras mucho pensar, hemos llegado a la conclusión de que, en parte, la culpa de este retraso la tiene la nueva generación de **cartuchos** auténticamente de calidad que están invadiendo nuestras consolas de 16 bits.

Porque, aunque no lo creáis, muchos de los juegos que tenéis ahora entre manos incorporan entre sus circuitos **chips**



especiales que consiguen mejorar ciertas características técnicas de sus máquinas correspondientes.

La primera compañía que utilizó este tipo de chips fue **Nintendo** en el **Super Mario Bros 3**, movidos por la sana intención de realizar un scroll más suave, obtener un colorido ligeramente mejorado y alcanzar un sonido con instrumentos sampleados para añadirle mucho más realismo al asunto. Y la verdad es que no les quedó del todo mal.

Bienvenidos una vez más al corazón del universo del videojuego.

Sumidos de lleno en las fechas navideñas, cubiertos de blancos bits y llenos de buenas intenciones consolas, pasamos a conocer las últimas noticias del mundillo, no sin antes desearos un feliz 1993 que, seguro, os traerá a todos las mejores consolas y los cartuchos más alucinantes.

Pero regresemos al presente y pasemos a ver lo que nos interesa más en estos momentos: el tema de los **juegos para las 16 bits**.

En este terreno las cosas han avanzado increíblemente rápido y algunos cartuchos albergan en su interior secretos que muchos ni podéis imaginar.

Por ejemplo, os diré que actualmente están muy de moda

los circuitos **DSP** (Digital Signal Processing), los cuales se encuentran en el interior de los cartuchos y se encargan de tratar las señales electrónicas de una forma **más rápida y eficaz que el propio procesador de la consola**. Pueden llevar a cabo tareas gráficas, sonoras y gestionar todas las imágenes 3D de una forma realmente suave y veloz.



Uno de los primeros juegos en utilizar estos DSPs ha sido **Pilot Wings**, de reciente aparición en el mercado europeo y que alucinará a propios y extraños por sus excelentes rutinas tridimensionales

Y llega el Super FX

Pero "Hoy las ciencias adelantan que es una barbaridad" y cuando crees que lo que acabas de ver es lo último que se ha inventado, lees por ahí la última novedad de Nintendo en Japón: la creación de los circuitos **Super FX**, diseñados para tratar las imágenes en 3D de una forma innovadora, **con sombreados, texturas y degradados increíblemente realistas**, y con un **movimiento multidireccional** en tiempo real.

Este nuevo sistema ha sido presentado en el **Shoshinakai Software Show** y el propio presidente de Nintendo Japón, **Hiroshi Yamauchi**, estuvo allí para presentárselo a la prensa.

Pero las cosas aún van más lejos. Tras este nuevo avance en el mundo del video juego se encuentra la tecnología **RISC**, utilizada en las más potentes estaciones de trabajo y destinada a realizar funciones matemáticas a velocidades endiabladas.

Uno de los primeros juegos que incorporará este chip **Super FX** estará realizado también por Nintendo y saldrá a la venta en Febrero, -allí en Japón, claro-, bajo un nombre

aún totalmente secreto.

Otras compañías especializadas en **juegos de rol y estrategia** han tomado cartas en el asunto y se preparan para lanzar cartuchos que incorporen estos chips, como el **Dungeon Master** o el alucinante **Elnerd de Enix**, un juego de 12 megas con escenas de lucha y batallas aéreas creadas por el SFX. Con suerte, podremos verlo aquí el otoño que viene.

Por su parte la compañía **Seta**, **-Exhaust Heat** entre otros, también ha creado otro **DSP** para acelerar la velocidad de sus cartuchos para Super Nintendo y elevarla a la nada despreciable cifra de **8 Mhz**. El primer juego que incorporará este chip, será el **Exhaust Heat 2** y prepararos porque la cosa se va a notar.

Como anécdota os diré que el **Super Mario Kart** también incorpora un DSP para obtener esa suavidad y realismo que ya han convertido a este título en un clásico de carreras.

Por su parte **Sega** no se ha quedado atrás en el asunto y ha introducido una nueva técnica para modificar la resolución de la pantalla: no tenéis más que ver los resultados en el **Sonic 2**. Además, no contenta con su **increíble paleta de colores y con la cantidad de tonalidades mostradas en pantalla**, Sega también está trabajando en otro tipo de mejoras para sus cartuchos. Lo que ocurre es que Sega es mucho más hermética en este sentido que sus competidores y es poco amiga de dar a conocer públicamente sus investigaciones hasta que no las tiene definitivamente terminadas.

SNK amplía su repertorio

Aunque las noticias de SNK y su Neo Geo no abundan en nuestro territorio, eso no quiere decir que los magos de Osaka estén con los brazos cruzados ni mucho menos. Entre los nuevos títulos que llegarán al viejo continente de aquí a primavera os voy a destacar seis,



todos ellos realmente interesantes y alguno que otro inesperado. El primero en llegar será **Art of Fighting** batiendo el record absoluto de megas, tiene **102**, y convirtiéndolo en uno de los juegos **más grandes de la historia**. Este cartuchazo incluye como novedad un zoom especial cuando los luchadores se aproximan. Tranquilos por-

lladora, todo ello comprimido en la nada despreciable cifra de **68 megas**.

Música maestro

Y pasamos a un apartado dedicado especialmente para quienes gustan de ahondar en

mente al grano.

Las consolas que poseen lo que se ha dado en llamar el **PCM** (Pulse Code Modulation) realizan todos sus sonidos mediante samples, o lo que es lo mismo, sonidos o música digitalizada. Las consolas que generan el sonido mediante este sistema son hoy por hoy **Mega Drive**, -por un canal-, **Neo Geo** -por siete de los quince que tiene- y la **Super Nintendo** por la totalidad de sus ocho canales. El sonido PCM da una calidad excepcional pero tiene el inconveniente de que consume mucha memoria y es necesario utilizar técnicas de compresión y una tasa de kilohertzios bastante baja. Para que os hagáis una idea un Compact Disc reproduce con un muestreo de 44,1 Khz, y si reprodujéramos con esta calidad en nuestra consola, un simple sonido de piano podría ocupar 88 Kbytes. Por eso cada consola tiene sus propias rutinas de compresión de memoria y además la cantidad de Khz no es tan alta como en un Compact.

Neo Geo gracias a su enorme cantidad de memoria disponible, **330 Megabits** se permite el lujo de utilizar un sonido casi perfecto y no escatima en absoluto a la hora de digitalizar conversaciones o instrumentos musicales complejos que ocupan una altísima cantidad de megabits. Pero el espectáculo es el espectáculo.

Por su parte **Super Nintendo** gracias a su increíble chip de sonido **Sony** se permite el lujo de samplear por los ocho canales. Los juegos más aclamados por su música y efectos de so-



que pronto lo podréis ver en estas páginas y comentado personalmente por mí (¿por quién habría de ser si no?).

Lo restantes títulos son **Sengoku 2**, **Fatal Fury 2** -del que aún nada se sabe-, **Wrestling** y, por fin, un **simulador de fútbol** dotado de esas características que sólo la Neo Geo nos puede brindar.

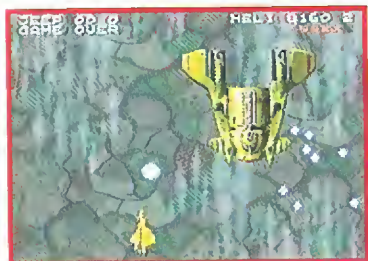
Mención aparte la merece el **Viewpoint**, un shoot'em up tridimensional al más puro estilo Zaxxon con alucinantes gráficos sólidos, envolventes melodías y enemigos fin de nivel con una espectacularidad arro-

las capacidades musicales de sus máquinas. Y vamos directa-



GAME MASTERS

nido son **Actraiser** de Enix y su excelente banda sonora de Yu-zo Koshiro, **Super Castlevania**



Fire Power 2000 o Super SWIV

IV, **Spiderman** donde se deja notar la mano de Tim Follin, **Hook** y su perfecta recreación de la banda sonora de John Williams, **Super SWIV** o **Fire Power 2000** de Storm y otras docenas de títulos más que os sorprenderán con sus alucinantes sonidos.

Una vez más, Konami...

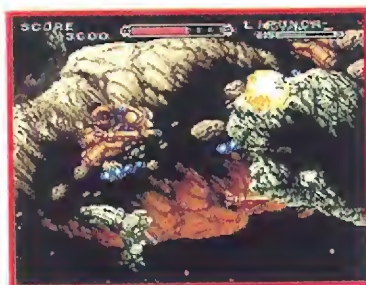
Y es que, amigos, hay compañías de las que uno no podría dejar de hablar nunca, y por supuesto Konami es una de ellas. Ahora que tengo en mis manos sus dos penúltimas creaciones para Super Nintendo os puedo asegurar que serán juegos que darán mucho, mucho que hablar.

El primero de ellos y del cual ya os hablé el número anterior es el **Super Tiny Toons**, una genial creación multicolor y que eleva a estos dibujos de la Warner a un podio de altísima calidad técnica. Todo el encanto, buenas animaciones, colorido y banda sonora del original se encuentran aquí y protagonizados por el conejito Buster.

Nuestro personaje podrá realizar múltiples acciones similares a los de la gran pantalla: correr, agacharse, saltar y otras tantas cosas que ya imaginaréis. Aquí os muestro una pantalla para

que podáis apreciar su gran calidad gráfica.

El otro super título programado por NCS (Prince of Persia para Super Nintendo entre otros) bajo la tutela de Konami es **Cybernator**, la odisea espacial de un super robot pilotado por un humano que está haciendo las delicias de medio Japón. La banda sonora es realmente alucinante y pese a



Cybernator

tener una tasa de Kilohercios un poco baja, contiene pasajes de música clásica. Los gráficos

Snatcher



ROM muchacho). El otro título también será para **Super CD ROM** y se llama **Snatcher**. Su argumento es una mezcla entre Blade Runner y Akira. El protagonista es un detective del futuro que se mueve en un ambiente muy logrado y dotado de unos gráficos de puro dibujo animado. Este título ha sido lanzado bajo el sello de Konami CD ROMantic, el cual dentro de poco nos revelará alguna que otra sorpresa para el CD ROM de Super Nintendo.

Novedades telegráficas. Stop.

•**Sega**, con la sana intención de aumentar aún más su prestigio -y sus ventas-, prepara para finales del 93 el **Giga Drive de 32 bits**. •Las colas de jugones volvieron a inundar Japón tras el lanzamiento del **Super Mario Kart**. Lógico, ¿no? •**Modem para Mega Drive y NES** en los EEUU. •Rumores acerca de la posibilidad de **4 jugadores simultáneos en el Street Fighter III**. •Se niega, de momento, la posibilidad de **dos jugadores simultáneos para Final Fight de Sega CD**. •**Dragon Quest V** de Enix también siembra el éxito en Japón. 16 megas y más de sesenta enemigos están incluidos en este fantástico juego de rol. •Atención, porque empiezan los rumores sobre **Super Mario 5 y Super Castlevania 5** de Super Nintendo.

Punto y final...

Por cierto, para quienes me habéis escrito: a partir del mes que viene contestaré vuestras cartas y os comentaré lo más interesante que pueda extraer de ellas.

Aprovecho para deciros que controléis un poco vuestro ímpetu de consoleros en apuros y también que no repitáis las cosas que ya os he contado, ¡periquines!.

Y Como dije el mes pasado, Sayonara amigos del megabit.

Cuatro mejor que dos

La siempre laboriosa y exitosa abejita de Hudson Soft ha creado un nuevo periférico que va a cautivar a medio mundo, un adaptador de cuatro jugadores para la Super Nintendo.

Teniendo en cuenta que sólo se conecta a uno de los ports de



la consola, nos tememos que podrán jugar incluso cinco a la vez ¡bieeeen!.

Aunque Hudson no haya mencionado nada de ello preparaos pronto para un Bomberman/Dynablaster ampliado y con cinco jugadores simultáneos.

VENDER UN GAME GENIE® NO AUTORIZADO COMPORTA TRES PROBLEMAS

1 LA VENTA DE UN GAME GENIE® NO AUTORIZADO EN NUESTROS TERRITORIOS EXCLUSIVOS CONSTITUYE UNA INFRACCION DE NUESTROS DERECHOS

Lewis Galoob Toys, Inc es el licenciatario y distribuidor único y exclusivo del potenciador de video juegos Game Genie® para Estados Unidos y Europa Occidental*. Estamos dispuestos a continuar defendiendo firmemente nuestros legítimos derechos frente a la venta de imitaciones ilícitas de nuestros productos en nuestros territorios, hasta donde las leyes lo permitan. Asegúrese de que los potenciadores Game Genie® que usted vende son productos originales fabricados por Galoob. No dude en consultar a Galoob o a sus distribuidores autorizados si tiene alguna duda al respecto.

El distribuidor autorizado por Galoob para Game Genie® en España y Portugal es Fabricas Agrupadas de Muñecas de Onil, S.A. (FAMOSA).

Únicamente los potenciadores Game Genie® autorizados llevan los nombres Galoob y Famosa.

2 UN GAME GENIE® ILEGAL PUEDE SER UN GAME GENIE® DEFECTUOSO

Las copias no autorizadas de los potenciadores Game Genie® importadas ilegalmente pueden incluso no funcionar con los video-juegos comercializados en España. Todo video-juego comercializado en un mercado determinado, debe utilizar códigos especiales desarrollados específicamente para dicho mercado; dichos códigos especiales aparecen descritos únicamente en los libros de códigos autorizados distribuidos en el territorio de dicho mercado.

3 EL FUTURO PUEDE TRAER MAS PROBLEMAS

Galoob ha presentado una solicitud de licencia exclusiva para utilizar las patentes del Game Genie® en 13 países de Europa Occidental*, incluyendo España. Exigiremos firmemente el respeto, reconocimiento y ejecución de cualquier futura patente, así como los derechos de propiedad intelectual y marcas registradas hasta donde las leyes lo permitan.

Actualmente, está a la venta en España el potenciador Game Genie® para el sistema NES®. En 1993, estarán disponibles los potenciadores Game Genie® para Sega®, Megadrive®, SuperNES® y Game Boy®.

* Territorios exclusivos: Estados Unidos de América; Alemania, Austria, Bélgica, Dinamarca, España, Finlandia, Francia, Grecia, Holanda, Irlanda, Italia, Luxemburgo, Noruega, Portugal, Reino Unido, Suecia, Suiza.

GALOOB®

Lewis Galoob Toys, Inc. 500 Forbes Boulevard, South San Francisco, CA 94080 USA.

LOGO: CREADO POR CODE MASTERS SOFTWARE CO. LTD.®

Game Genie y Codemasters son marcas registradas propiedad de Codemasters Software Co. Ltd.
El uso de dichas marcas está amparado por una licencia.

NES, Super NES y Game Boy son marcas registradas propiedad de Nintendo;
Sega Megadrive es una marca registrada propiedad de Sega, citadas todas ellas al amparo de lo dispuesto del artículo 33.2 de la Ley de Marcas.

¡Qué LOCURA!



EL PERRO CONSOLEGA

Aquí os mostramos a un espabilado lector. No, no nos referimos al perro, hablamos del amo de la tierna criaturita al que no se le ha ocurrido otra cosa que la de adiestrar al can para que vaya al quiosco todos los meses a por la Hobby Consolas de sus amores. Lo que no sabemos es si el simpático cocker le echa un vistazo en el camino de vuelta...

LA CONTRALISTA

CONSOLA	ÚLTIMO	PENÚLTIMO	ANTEPENÚLTIMO
MEGADRIVE	Tale Spin	Zoom	Pengo
M. SYSTEM	Smash T.V.	Master of Darknes.	Alien Storm.
GAME GEAR	Solitaire Poker	Slider	Put & Putter
LYNX	Hydra	Tournament Cyberball	Robotron.
NINTENDO	Paper Boy	Top Gun	Total Recall
GAME BOY	Bubble Bouble	Dynablaster	Spiderman 2
SUPER NINTENDO	Paper Boy 2	Blazing Skies.	Robocop 3.

Han colaborado pocos conselegas (nos vamos a enfadar), pero con mucha clase:

Antonio Jesús Fdez (Ciudad Real). Abel Vaquero de Pedro (Madrid). David Pérez García (Valladolid).
Juanma Oria Herreros (Madrid).



UN CORRESPONSAL MUY YANKEE.

Este caballereite orondo y con cara de pocos amigos que véis en la foto no es otro que nuestro corresponsal en U.S.A, Marshal Rosenthal. A pesar de ir vestido de esta manera tan americana, y de tener esa mirada de malo de película es un muchachete muy agradable. Sólo tiene un defecto, y es que no se le entiende nada. Debe ser cosa del chicle... suponemos.



LA MASCOTA MATABICHOS

Directamente de varios siglos atrás, nos llega esta momia terroríficamente divertida. Matamoscas en ristre, os hará disfrutar horrores liminando pesados moscardones disecados. El olor puede resultar un poco repulsivo, pero tenéis que comprenderlo, lleva muerta unos añitos... **David Garci Olmo (Sevilla)**

EL DIBUJO DEL MES



Mario ha montado una pizzería de lo más simpática y coquetona. Y las pizzas las hace él mismo, caseras a tope y con toda la "salsa" que este gracioso italiano sabe poner en todas sus creaciones. El descubrimiento de las habilidades culinarias de Mario se lo debemos al consolega Francisco Marat Torregosa de Valencia. ¡Bravísimo, Paquillo!

PROTAGONISTA TÚ



Aquí os presentamos a un consolega a la última moda. Con su disfraz de Lemming está dispuesto a comernos el tarro de lo lindo hasta que logremos rescatarle.

Pondríamos un anuncio para que nos ayudárais, pero hemos perdido su nombre, su dirección... hasta hemos predido su cuerpo... ¡Sólo nos ha quedado la cabeza!

EL SENSOR

MOLA

- Que Hobby Consolas regale pins, videos y catálogos
 - La nueva sección del consolega The Elf, "Game Master".
- La cantidad de juegos que han salido para Súper Nintendo -
 - La originalidad del Sonic 2
- Que salga en Street Figther II para Mega Drive
 - Que nos regalen consolas por Reyes.
- El mogollón de información, pantallas, fotos... de esta revista.
 - Los buenos gráficos de los buenos juegos
 - Los juegos ni muy fáciles ni muy difíciles
- Que en el Sper Mario Land II puedas salvar pantallas
 - Los buenos reportajes que hacéis en Hobby Consolas

NI FU NI FA

- Que no salgan más joysticks para S.N.
- El precio de las revistas de videojuegos (Excepto Hobby Consolas que trae más páginas y más regalos que ninguna).
- Que Sega se haya copiado el Bazooka de Súper Nintendo.
 - Las canciones de Mario y Tetris.
 - El Smash T.V. de Master System.
- Que intenten hacerle competencia a Hobby Consolas.

NO MOLA

- Las pocas páginas que tiene Yen.
- Que no haya guerra de precios en los cartuchos.
 - Que Hobby Consolas sea mensual.
- Que te indigestes con la cena de Noche Vieja.
 - El precio de os juegos de Súper Nintendo.
- Que haya tan pocas aventuras gráficas en el mundo consolero.
- Que no haya juegos de tenis en Mega Drive, Lynx y G.G.
 - Que los Reyes te traigan Carbón.
- Que en Murcia no haya una tienda especializada en videojuegos.

Han colaborado para relizar este Sensor navideño los hobby consolegas:

David Fernández González (Asturias).
 Antonio Heras (Jaén).
 Pedro Pablo Aroca (Murcia).
 Hugo Felgueres Cordera (Oviedo).
 Antonio Jesús Fdez (Ciudad Real).
 José Enrique Sanz (Baleares).
 Juan C. Colomo (Melilla).
 Iván San José Fuentes (Miranda de Ebro).

Qué LOCURA!



RATBAT

Ya está aquí el nuevo y más genial héroe de la consola Pera Drive. Es una parte rata, otra murciélago, y todo metepatas. Tropieza hasta con su sombra, lo que te garantiza una aventura de lo más entretenida y desesperante. Si quieres enfrentarte con todos los enemigos del mundo y contigo mismo, sólo tienes que llamar a Ratbat, y lo demás vendrá por añadidura.

Francisco Polo Serrano (Zaragoza).



JUGANDO JUGANDO

Puedes terminar convertido en algún personaje consolero, como le ha ocurrido al amigo Luis Asensi, de Barcelona. El pobre Luis tiene la obsesión de que todo el mundo quiere arrebatarse el título de Street Figther. Y claro, él se defiende de la mejor manera que puede. "Ha-do-ken a Ha-do-ken".



LOS RIESGOS DE SER HÉROE

Aquí tenéis en exclusiva una de las desventuras de nuestros héroes consoleros. Ya podéis ver en qué

lamentable estado quedan tras una de esas partiditas en que no hacen más que matarte vidas. Después de conocer todo esto, no es de extrañar que el pobre novato Tails tenga algunos problemitas de estómago.

Gorka Bes (Guipúzcoa).

BUSCO UN HÉROE LLAMADO BART

Bart Simpson ha vuelto. Le podéis encontrar bastante curtido de sus anteriores aventuras, se ha vuelto prácticamente indestructible y clama venganza. Pero, ¿venganza, por qué? Pues nada más y nada menos porque le han robado su remesa de Hobby Consolas, y eso no puede quedar inmune.

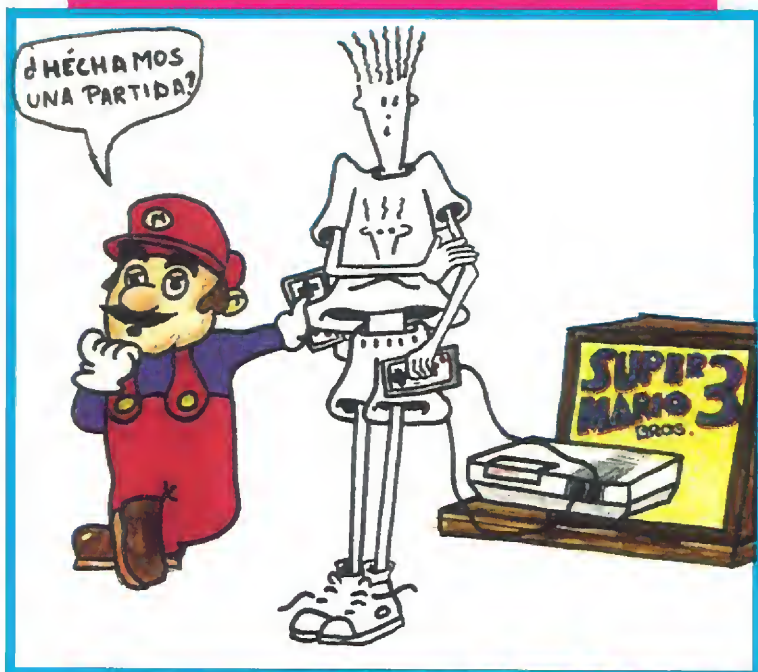
Angel G. Fuentes (Tenerife).



SONIC NOS MANDA SALUDOS

Sonic, el puercoespín azul, y su inseparable Tails quieren saludar en nombre de todo este equipo de "locos" que elaboramos la revista, a todos nuestros amigos, y en especial, a Susana, la hermana del consolega Borja Lotina, de Lérida,.

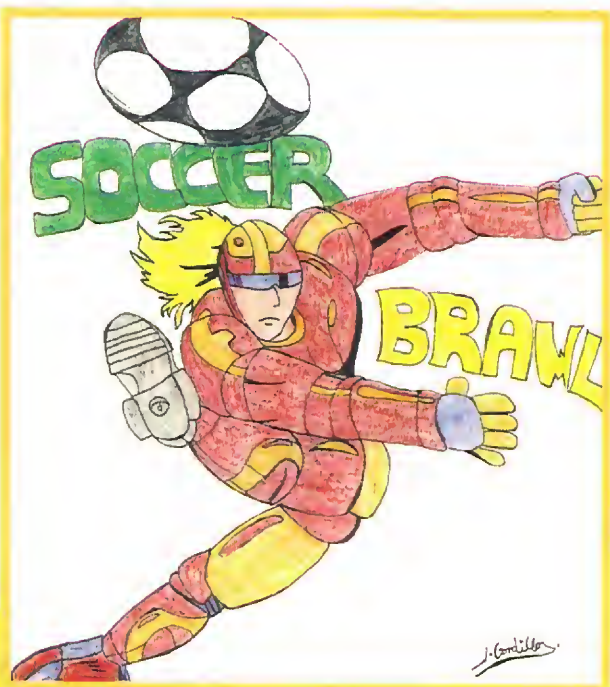




EL RETO DE FIDO DIDO

Fido Dido se encuentra en una situación bastante comprometida. Como veis, Mario le ha retado a jugar una partidita con él al S.M.B 3. Si Fido no es capaz de ganar a Mario, su reputación quedaría en entredicho, pero derrotar al bigotudo en una de sus aventuras, es de lo más complicado. Por eso, deseamos al larguirucho de Fido toda la suerte del mundo.

Alberto Alvaro León (10 años).



FUTBOL DEL FUTURO

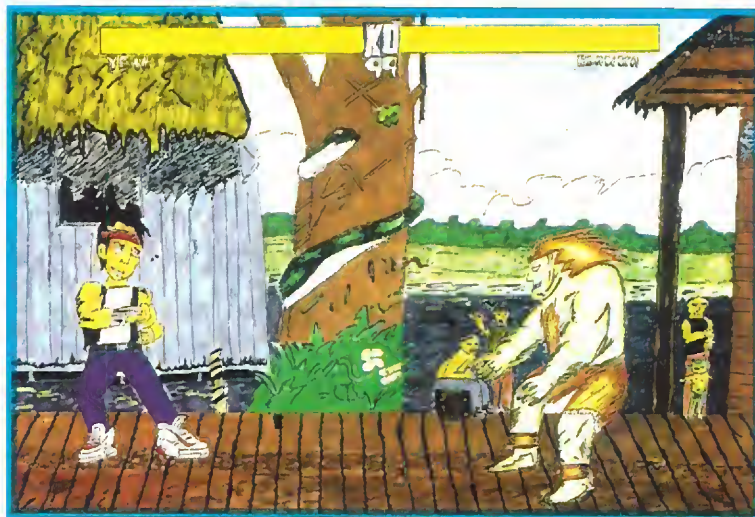
Nuestro consolega Javier Gordillo de Barcelona se está convirtiendo en un gran jugador de fútbol gracias al Soccer Brawl de Neo Geo. Lo malo es que al copiar al pie de la letra las instrucciones del juego, es un pelín violento.



AMIGOS

SIEMPRE

Con esto de la llegada de las fiestas navideñas, todos los héroes consoleros se han reunido para desearse un feliz año nuevo, una feliz navidad y muchos juegos nuevos en los que poder demostrar sus habilidades. En espera de que estos hermosos deseos se cumplan, también nosotros nos unimos a la celebración. Más juegos igual a más diversión.



YEN EN EL STREET FIGHTER II

Yen se enfadó bastante cuando en la sección "El sensor" de hace dos números, se dijo que todos le ganaban jugando al Street Fighter II. Para que comentarios de este tipo no volvieran a circular, pensó que la mejor idea sería introducirse en el cartucho, con el objeto de aprender todos y cada uno de los trucos de los mejores luchadores de primera mano; y así lo hizo.

Animo Yen, pronto conseguirás derrotar a todos tus rivales.

José Luis García Salmerón (Murcia)

Qué LOCURA!



A LA CAZA DE GAME BOY

Tras extraviar su Game Boy, el protagonista de Boulder Dash se encontraba desesperado. Ni corto ni perezoso, se dedicó a buscar en las minas de Nintendo hasta encontrar su portátil. ¡Bien por el minerito! Andrés Navas (Madrid)



LA PANDILLA DE SONIC

Nuestro amigo Sonic tiene unos amigos de lo más especial y divertido, aunque un poco macarras. Pásalo bien con ellos. Ignacio Grau Pardo (Cádiz).

¡POBRE TAZ!

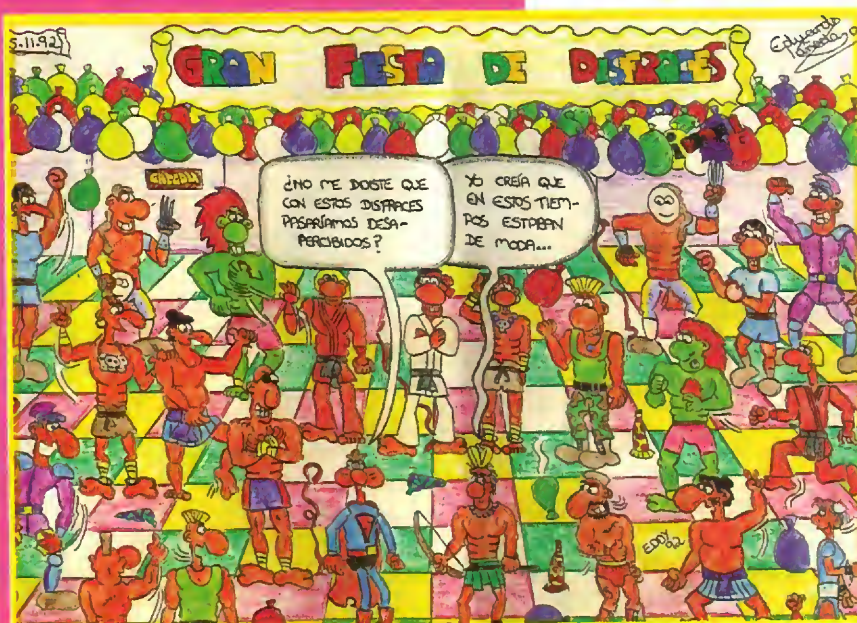
El irascible diablo de Tasmania se creía el monstruo más feo y espantoso de cuantos pululaban por el mundo consolero. Imaginaos cuál no sería su sorpresa al encontrarse de bruces con el impresionante Blanka. La decepción del diablillo ha sido tremenda; él que pensaba que no podían existir personajes más monstruosos.

Víctor Miguel Suárez (Barcelona).



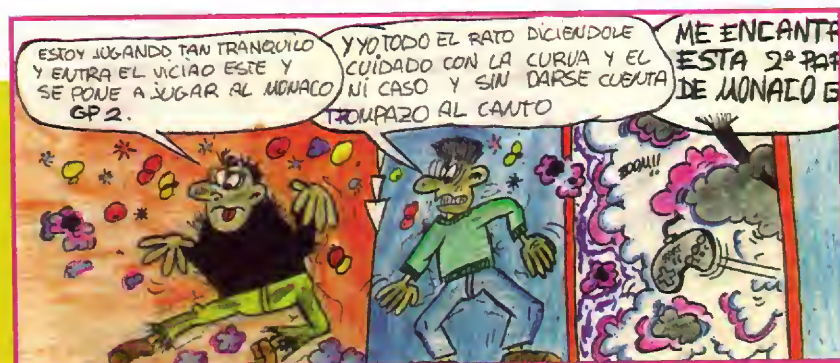
DISFRACES MADE IN STREET FIGHTER

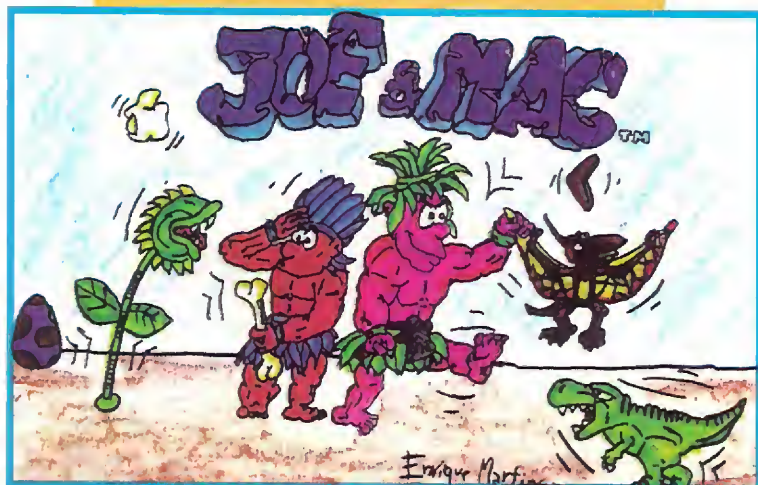
Parece ser que está pegando fuerte el S.F II. Ya veis qué sorpresa se llevó nuestro consolega Eduardo Pañeda (Bilbao), cuando entró en la fiesta de disfraces de unos amigos y se dio cuenta de que su traje último modelo de azteca se había quedado desfasado. ¡Hay que estar más atento a la moda, Eduardo!



REALISMO, REALISMO

Hay algunos juegos que se pasan de realismo, y si no os lo creéis, no tenéis más que preguntar al consolega Christian Fornieles (Barcelona). El os podrá explicar con todo tipo de detalles la que se puede armar por tomar una curva a excesiva velocidad, conduciendo un coche de un juego muy bien simulado. Que no sea nada, Christian, y a seguir tratando de mejorar tu propia marca.





DINOSAURIOS A PATADAS

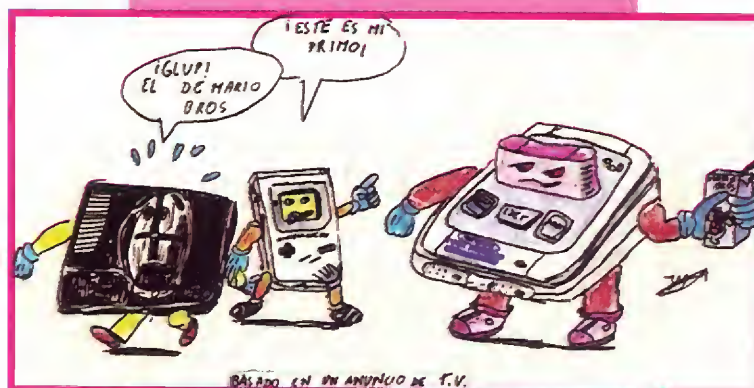
Joe y Mac ya están un poco hartos de andar por ahí esgrimiendo hachas de piedra contra todo tipo de reptiles varios. Han decidido sacar partido a tanto bichejo, utilizando los dinosaurios como balones de fútbol. Esféricos, lo que se dice esféricos, no son, pero parece que con ellos se pueden disputar campeonatos con mucha "garra".

Enrique Martínez García (Madrid) 22 años.

COSAS DE LA TELE

La televisión ha dejado notar su influencia incluso en el mundillo consolero. Y si no, que se lo pregunten a la pequeña Game Boy. La mejor manera que ha encontrado para defenderse de los ataques de la abusona Megadrive, consiste en amenazar con llamar a su prima mayor, "esa que juega mucho con Mario World". El resultado de tan terrible amenaza, ya lo podéis ver.

Juanma Pinto Aguirre (Cantabria).



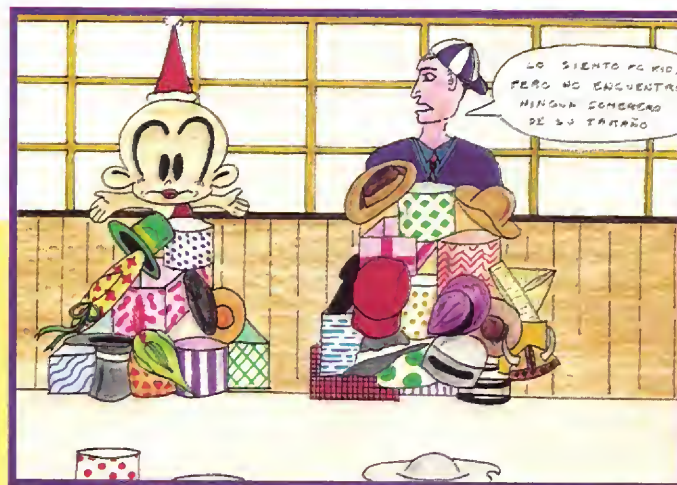
EL PRIMER BAILE

Hace pocos días Yoshi ha celebrado su puesta de largo. Por supuesto, su acompañante en tan importante ocasión ha sido Mario. Hicieron tan buena pareja y estaban tan compenetrados, que los estudios de Hollywood han decidido hacer con ellos el film "Clean Play", segunda parte de la popular Dirty Dancing. El éxito de taquilla está asegurado.

Jesús Garrigos (Valencia).

LOS PROBLEMAS DE PC KID

La carismática mascota de Turbo Grafx, Pc kid, tiene más de un problema con la llegada de los fríos invernales. Con ese "cabezón" cansado de repartir golpes a diestro y siniestro, es difícil que encuentre un sombrero a su medida. Mucho nos tememos que este invierno va a pasar un poco de frío.



¡QUERIDOS REYES MAGOS...!



Desde estas páginas, el consolega Juan Carlos Encina de Madrid quiere pedir a los Reyes Magos algunas cosillas sin importancia. Ahí van: paz, amor y... consolas para todos los consolegas del Universo y parte del extranjero. Seguro que sus majestades cumplen su petición. ¡Feliz Navidad!



NAKI™ *Acaba con la
bronca de las pilas!!*

TURBO TWINS™

**LAS BATERIAS RECARGABLES
QUE SE INSERTAN EN EL
COMPARTIMENTO DE PILAS
DE TU GAME GEAR®**

INCLUYE
FUENTE DE ALIMENTACION.
SE PUEDE RECARGAR MIENTRAS SE USA.

PRO-POUCH™



**SE ADAPTA
A TODAS LAS
CONSOLAS PORTÁTILES
Y A SUS CARTUCHOS**

ACTION-PAK™



**LA BATERÍA RECARGABLE QUE
SE INSERTA EN EL
COMPARTIMENTO
DE PILAS DE TU
GAME BOY®**

PRO-CONTROL™



**EL SUPER CONTROL-PAD
PARA SUPER NES®**

MASTER-PAK™



**TODOS LOS
COMPLEMENTOS QUE TUI
GAME BOY® NECESITA**

*Nintendo, Super Nintendo y Game Boy son marcas registradas de Nintendo.
*Game Gear es una marca registrada de SEGA.

Distribuido por **CONSOLA CENTER, S.A.** Gran Vía de les Cortis, 265, 7è., 2a. 08014 Barcelona Tel. (93) 296 67 18 - Fax (93) 424 17 48

**SER EL MEJOR ESTÁ
EN TUS MANOS...
CHAMPION®**



HOBBY
CONSOLAS

Un Concurso

para Alucinar

en Colores

SEGA

100 GAME GEAR Con Sintonizador T.V.

SEGA



CUPÓN DE RESPUESTAS

NOMBRE:
 APELLIDOS:
 DOMICILIO:
 D.P.: LOCALIDAD:
 PROVINCIA: TLF:
 1. Robotnik 2. Mickey Mouse
 3. Teniente Ripley 4. Mobo y Robo
 5. John Connor 6. Pedro y Pablo

BASES DEL CONCURSO

- El concurso está dividido en tres fases, completamente independientes entre sí, que están teniendo lugar durante los meses de Noviembre, Diciembre y Enero.
- Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen los cupones correspondientes y con las respuestas acertadas.
- En el concurso del mes de Noviembre se sortearán ante Notario 40 consolas Game Gear con sintonizador de TV, y el resto se sortearán en Diciembre (30) y en Enero (30).
- Sólo podrán participar en el sorteo de Enero los sobres recibidos con fecha de matasellos desde el 25 de Diciembre hasta el 1 de Febrero de 1.993 (ambos inclusive).
- El sorteo correspondiente al mes de Diciembre se celebrará ante Notario, en Madrid, el día 4 de Febrero de 1.993, y los ganadores se publicarán en el número de Marzo de Hobby Consolas.
- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores y el Notario que dará fe de dicho sorteo.

HOBBY

CONSOLAS

GANADORES CONCURSO Nº1

Javier Gómez Guillen
A. y S. Nicolas Mascarell
F. José Fernandez Caliani
David Olaraga García
L. Miguel Domínguez Tordable
Ferrán Baque Viader
David Domenche Redondo
Xavier Aparicio Almirall
Antonio Escamez Vargas
Enrique Oñate Arribas
Juan Manuel Herrera Hibaleo
Ivan Galvin Montero
Daniel Galán Ortigón
Héctor Bravo García
Jesús Felipe Gil Aranda
Jose Antonio López Caramelo
Lander Fernández Molina
Roberto Flecha González
J. P. Martínez de Velasco
Daniel Feijoo del Aguila
Christian Macio Holmberg
Olvido Cuesta Gómez
Nuria Pérez García
Alvaro Jaen Vega
Aitor Jonás Duran Martínez
Margarita Gómez Caro
Olga Melgar Navarro
Sergio García Samos
Javier Dato Pérez
Daniel Casado Niso
Pablo Menéndez Huerta
Fernando Riobo Simón
Jose Mª Wamba Solorzano
Alvaro Rodríguez Rivas
María José Gracia Lobo
Francisco Sarriá Holgado
Rafael Mata Galgo
Alfredo Merino Rodilana
Unai Cámara Ramírez
Roberto Hernandez Irazo

Alicante
Campello
El Tiemblo
Taiza
Montcada i Reixach
Barcelona
Barcelona
Barcelona
Santa Perpetura
Montgat
Cádiz
Cádiz
Jerez de la Frontera
Castellón
Almadén
Santiago
Hernani
León
Madrid
Madrid
Madrid
Madrid
Madrid
Algete
S. S. de los Reyes
Coslada
Torrejón de Ardoz
Cieza
Burlada
Asturias
Vigo
Montera
Osuna
Osuna
Osuna
Soria
Valladolid
Portugalete
Zaragoza

CONCURSO Nº3 ¿A QUÉ JUEGO PERTENECE?

Pero, ¿cómo? ¿que todavía no habéis conseguido una sensacional Game Gear con sintonizador de TV? ¡Pues aprovechad esta última oportunidad que os ofrecemos!

Y para que tengáis más posibilidades, os hemos vuelto a poner las cosas muy, pero que muy facilitas. En esta ocasión tan sólo debéis leer los nombre de los personajes que os hemos puesto en la lista de la izquierda, y adivinar en qué juego aparecen de los que hemos incluido en la lista de la derecha.

Personaje

Juego

- | | |
|--------------------|-----------------|
| 1. ROBOTNIK | THE FLINTSTONES |
| 2. MICKEY MOUSE | ALIEN III |
| 3. TENIENTE RIPLEY | FANTASÍA |
| 4. MOBO Y ROBO | BONANZA BROS |
| 5. JOHN CONNOR | SONIC |
| 6. PEDRO Y PABLO | TERMINATOR |



¡¡¡Locos, nos habéis vuelto con vuestras cartas!!!
Y es que vuestras sufridas secretarías no sabían ya dónde meter tantos millones de sobres que llegaban diariamente.
Menos mal que Laura y Ana tienen mucha paciencia y, en el fondo, les gusta eso de que las hagáis trabajar a tope.
Así que, ánimo. Seguid enviando más y más cartas.
Nuestras chicas os lo agradecerán eternamente...

Cuando hayas descubierto los nombres de los juegos a los que pertenecen los personajes numerados del 1 al 6, escríbelos en los espacios que hemos dejado en el Cupón de Respuestas. Recórtalo* (o hazle una fotocopia) y envíanoslo junto con el Cupón Concurso Game Gear Nº 2 a:
HOBBY PRESS, S.A.
HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Indicando en una esquina del sobre:
CONCURSO GAME GEAR Nº3
Mes de Enero.

*Si no quieres romper demasiado la revista, puedes enviarnos una fotocopia del Cupón de Respuestas, pero no valen fotocopias del Cupón Concurso Game Gear Nº3. que

CUPÓN CONCURSO
GAME GEAR
Nº 3

LES HEMOS REGALADO UNA



¡¡QUE PASADA!!

ALAVA

CABRERA GALLARDO JUAN
ETXAZARRA ALVAREZ IVAN
EXPÓSITO AGUAYO DANIEL
GUEVARRA LEKUE JANIRE
TURRIAGA ARRABAL CARLOS
MARTINEZ DE OSABA ARKAITZ
PEREZ GALLEGO ALVARO
ROMERO GONZALEZ IKER
VICENTE GONZALEZ IKER
ZUBIELOU FINCIAS ARITZ

ALBACETE

ESCARABAJAL CENSANO RUBEN
GOMEZ REQUENA RAFAEL
LAMENCA MARTINEZ CARLOS
LIZAN PALACIOS CONSUELO
LOPEZ LEAL ROSA MARIA
MARTIN BASTISTA RAFAEL
ROSELL ROLDAN JOSE JUAN

ALICANTE

ALCARAZ VAZQUEZ BARBARA
BOMBADILLA JAEN FCO. JAVIER
BOX MARTINEZ VICTOR MANUEL
CABRERA SEVA ROBERTO
CALZADO NUÑO SIDRO
CAMPELO MASSO RUBEN
CERDA TEROL MIGUEL ANGEL
CORTES BALAGUER PEPA MARI
FERNANDEZ SANCHEZ ROCIO
FERNANDEZ BOMARTI ALMUDENA
FERRANDO MOREIRA JOSEFA
GARCIA CANPELO MANUEL
GARR VIDAL VICTOR MANUEL
GIL ABAD M. CARMEN
GIL TORREGROSA JUAN FERNANDO
GIL TORREGROSA JUAN FERNANDO
GOMEZ BANERA EDUARDO
HERNANDEZ MARTINEZ ANGEL
HUERTAS SANCHEZ SANTIAGO
LIMORTE MURIES JUAN PEDRO
LIRIO GRAN FRANCISCO
LLOPIS NUÑEZ ROBERTO
LLORET FERNANDEZ ANDREA
MARTI VIDAL JAVIER
MARTINEZ JIMENEZ DAMIAN DAVID
MIRALLES PEDREÑO MIGUEL
MONEDERO REDONDO MANUEL
MOYA BAILE VICTOR
MOYA PACHECO IVAN
MUÑOZ MARTINEZ ARANTXA
MULA GARCIA ANGELES
MUNUERA GARCIA WALTER
NAVARRO MANZANERA FCO. JAVIER
PINEDA GOMEZ ANA
PLAZA COLDMA RICARDO
RAJA SAEZ JOSE JAVIER
ROMERO GARCIA PEDRO MIGUEL
SAIZ LÚEZ MIGUEL ANGEL
SALA ALBERT ELENA
SANJUAN CANDELA LORENA
SEVILLA ANTON VICENTE
SOUSA COLLAZO MARCO ANTONIO
TERUEL AÍRES JOSE MARIA
TOMAS GONZALEZ ANTONIO
TRIVIÑO ELMEL SANTIAGO
VALLE GOCOLLAR CARLOS
VAN HERPT VICTOR
VIDAL MARTIN LETICIA
VILLENIA GARCIA GLORIA
ZARAGOZA ZARAGOZA IVAN

ALMERIA

CAMPOS CAZORLA CAROLINA
CARMONA SILVA ANTONIO
CORTES IURDIAGA ALFONSO
DOMINGO DOMINGO JOSE MIGUEL
ESTEBAN MARTINEZ FRANCISCO
FERNANDEZ LLANCAS NOE
GIL AVILES MIGUEL
GIL PEREZ FERNANDEZ ALBA
GONZALEZ HERNANDEZ FRANCISCA
LOPEZ MILLAN SOLEDAD
MENA RODRIGUEZ MARIA DOLORES

ASTURIAS

ALONSO CARRANDI JESSICA
ALVAREZ ALVAREZ MIGUEL

BORRAGAN RODRIGUEZ LAURA
CRESPO SOLDEVILLA MIGUEL
CUEVA YUS RICARDO
ESTEVEZ A MAGO VERO
FERNANDEZ GARCIA JAVIER
FERNANDEZ PERNA OLIVER
FERNANDEZ RIVERAS MARIA
FERNANDEZ SANCHEZ NESTOR
GONZALEZ ALVAREZ FCO. JAVIER
GONZALEZ FERNANDEZ CRISTINA
HERRERO PERERA LAURA
LOPEZ GRIJALBO AINHOA
LUQUE GARCIA VERONICA
MARTIN CUESTA MIGUEL
MUNIZ BLANCO FERNANDO
NAVARO FRATLE FCO. JAVIER
PEREZ FERNANDEZ IGNACIO
PEREZ MARTIN MIGUELA
SANCHEZ DEL ROSAL ELENA
SOLÍS VAZQUEZ LUISA MARIA
TRIVER TADOSKY ANDRES
VILLANA SILVIA ALBA
VILLAMOR GONZALEZ SELENE

AVILA

GARCIA BLAZQUEZ MARIA VEGA
GARCIA NAVARRO MARIA CARMEN
GARCIA SERAPIO MARI ANGELES

RECIO ALIA ALVARO

BADAJOS

ARANDA CORBAORO SANDRA
CAIDERA ZAJARA RUBEN
CARMONA PRIZ CELIA
COLLADO PRIZ CARLOS ALBERTO
CORTES ANTEQUERA FCO JAVIER
DURAN GUISOADO ALONSO
FERNANDEZ MONTAÑO SANTIAGO
GIRALDO GALLEGO FRANCISCO
GOMEZ QUINTANA ENRIQUE
GONZALEZ ANTONIO
GONZALEZ CARRASCO MARTA
IGLESIAS ROMERO JOSE MIGUEL
LLERA ALONSO MANUEL
MUOZ CARRASCO ANA BELEN
RUIZ JUAREZ ROBERTO

BALEARES

APARICIO VERDUGH RAUL
BOZADA GUISSADO MARIA JESUS
CLEOFE HUGUET SERGI
COMPANY PONS VERONICA
CUART CURTO JOAN
DELGADO HINOJOSA PEDRO
DOLMAU ESPET VICTOR
FERNANDEZ BALAGUER TOMEN
FERROL TERRASA JAIME
GALLEGO GALAN ANA MARIA
GARCIA MENASAS LAURA
GARCIA RIERA JAVIER
GONZALEZ SALINAS FCO. JOSE
LLANERAS OLIVER JUAN EDUARDO
LOBATO GREGORI IVAN
LOPEZ GARCIA JOSE ANTONIO
MATAS CAPARRÓS DANIEL
MERCADAL JIMENEZ MARIA DEL MAR
MOREG CALDENTEY CRISTOFOL
NAVARRO VALERO VERONICA
RADON MORALES MIGUEL
RADRON MORALES MIGUEL
RIERA MARI JOSE RAUL
ROMERO ESCOBAR JOSE CARLOS
ROSA CANALES MARCOS
SALA SALA JOSE IGNACIO
SASTRE SANCHEZ FRANCISCO JOSE
SERRA GOMILA MIGUEL ANGEL
SERRA NEBOT ARNABU
TALTANULLI MOLI JOAN
TITO RAMIS MIGUEL
VALÉNTE PICON FCO JOSE

BARCELONA

ABELLA MARTIN DAVID
AGÜERA GARCIA MIGUEL
ALADIL CAMPO JUAN
ALGUACIL RUIZ ALEX
ALLENDE NAIA DANIEL
ALVAREZ ELENA
ANDREU FOLRA JOSEF JOAQUIN
ANDUJAR DEL POZO DAVID
ARIAS SANTIAGO
ARMENTANO VILA RICARDO
ARQUES GIBERT MONTSERAT
BARROUS FERNANDEZ JUAN FCO.
BELLES PEREZ ANTONIO

BOSQUE MORENO JESUS
BRUGUERA RODRIGUEZ EVA
CANADILLAS SAEZ LIDIA
CABRERA DE LA ROSA JOSE
CALLEJA GONZALEZ SERGIO
CALISNA ROMERO SANDRA
CANET SOLA MAR
CARMONA PEREZ DANIEL
CARIZOSA SERRA ELOY
CASTELLANOS MATEO VICTOR
CASTELLS LUCAS JORDI
CRESPO MUELA ANTONIO
CRUZ VIZCAINO YOLANDA
CUBELLS PRUSI DAVID
CUENCA GOMEZ ALBERTO
CURRO MANZANO R
DE LOS RIOS SANCHEZ FERNANDO
DEL PINO ROVIRA BORJA
DIAZ GONZALEZ PEDRO
DOMENECH MATEOS JOAQUIM
DOTTI GARCIA ANGEL
ESPAÑA BELTRAN ANGELES
FELEZ PALOMERA ORIOL
FERNANDEZ ARROYO HECTOR
FERNANDEZ FERNANDEZ ELISABET
FERNANDEZ RUIZ DESIREE
FERRER DANIEL
FOLCH CURTO ALBERTO
FONT MORENO LLUIS ALBERT
FONTANET HORTA MARTA
GAGO GONZALEZ JAVIER
GAHAN HERNANDEZ IRAN
GALLART FERNANDEZ JORDI
GALLEGO COZAN MANUEL
GALVEZ BASTISTA FRANCISCA
GARCIA MALDONADO LARA
GIBERT NAVARRO ALBERT
GIL ALGABA JOSE LUIS
GIL JARDO JOAN
GOMEZ CUSCO RICARDO
GOMEZ MEDINA JONATHAN
GONZALEZ PEREZ ERNESTO
GONZALO CASTRILLO SERGIO A
GRANADOS ORTIN JOAN
GRIMAU PIÑOL JORDI
GUJARRO MARTINEZ JAVIER JOSE
GUINARD JORDI
GUTIERREZ ALEJO IVAN
HELBIG PEREZ MONTSERRAT
HERNANDEZ COSTA JONATHAN
HERNANDEZ LLANAS MIGUEL A.
HIDALGO MUÑOZ AURORA
HILENO BARRIENTOS MIGUEL
INIESTA MARTINEZ FRANCISCO
JIMENEZ OLAYA JOSE LUIS
JORDANO CASTRO RAFAEL
JUANES PIJOL EDUARDO
LABORI PLANA SERGI
LACARTA GUERRERO DANIEL
LAMBER VICTOR
LEON SOLE XAVIER
LLAVAYOL MORILLA MONICA
LOPEZ I PALAU ALLEN
LOBATO MATAS ENRIC
LOPEZ SALVADO DAVID
MARTI SAEZ XAVIER
MARQUEZ OLTERO JOSE ANTONIO
MARRADE JORDI
MARTIN TEIXIDO VICTOR
MARTINEZ CESPEDÉS ROBERTO C.
MARTINEZ GIL JORGE
MARTINEZ TONDO JOAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COIMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MING

CONSOLA GAMEBOY



BALSALOBRE ORENES MARIA
CARLO OLMO ROBERTO
CARRILLO CANO JOSE FRANCISCO
ESPEJO PEREZ JOSE MANUEL
GALLEGO ROMERO JUAN DIEGO
GIMENEZ MEJIAS DAVID
HERNANDEZ FLORES JOSE MANUEL
MARTINEZ FERNANDEZ JESUS
MARTINEZ GIL JUAN
MARTINEZ SANCHEZ MARCOS A.
MEROÑO GONZALEZ M LUISA
RUBIO GARCIA CABANAS ISABEL
RUIZ HURTADO JOSE
SANCHEZ CERVANTES FELIPE JOSE
SANCHEZ GONZALEZ MANOLO

NAVARRA

BERIAIN TALAR SERGIO
BLANCO TORNAS IVAN
ENCISO JIMENEZ LUIS ANDRES
EXTREMERIA PILI
HUARTE ZULAIKA CARMEN
JIMENEZ RUIZ EDUARDO
LOZANO GALLEGO MIKEL
PEREZ LOPEZ ALEX
TORRECUILA SESMA INIGO

ORENSE

CONDE MARTINEZ IVAN
FELIJO ROQUES JOSE MANUEL
QUINTAS QUINTAS JUAN ANTONIO
RODRIGUEZ CONS FABIO

PALENCIA

CARRERO DE LA TORRE RAMON
GONZALEZ DIEZ JULIO JOSE

LAS PALMAS

BRITO GIL ELISABET
CEDRES PERODINO JUAN FCO
DENIS SUAREZ ACAYMO
DIAZ DOMINGUEZ AGONEY
JEREZ FLORES MARIO ADRIAN
JIMENEZ OLIVA NOELIA
ORTIZ PEREZ JESSICA
ORTIZ PEREZ OLIVERIO
PEREZ GADEA CARLOS
SANTANA MARTIN MARGARITA

TADEO BERGER CARLOS

PONTEVEDRA

AQUILERA RODRIGUEZ ENRIQUE
ALVAREZ PEQUEÑO CARLOS
CALVAR CALVAR ENRIQUE
COIRA LEWICKY BRUNO
CURRA LOPEZ CELESTINO
DIAZ RODRIGUEZ NICOLAS
FERNANDEZ MARTINEZ SANTIAGO
FRANCO BARREIRO ROSA MARIA
FRANCO PEREZ DANIEL
GARCIA ARAUJO BRAIS
GARCIA CARTUJO JORGE
GONZALEZ PAZ SERGIO
IGLESIAS CORDEIRO JOSE EMILIO
LOPEZ CALVAR FABIAN
LOPEZ GONZALEZ BEATRIZ
NISTOL PORTASANY SERGIO
PEDRARES ALONSO MANUEL
PEREZ AMODO PABLO
PEREZ SOSA JUAN JOSE
PEREZ VELTRI GABRIEL
RIOS TABAS CRISTIAN
RODRIGUEZ FERNANDEZ JAVIER
SALGADO BIEFER DANIEL
SANTORIN FONTAN IAGO
SERRANO CORROTO MARIA LUISA
SUNTULLO FIGUEROA ENRIQUE
VILLALVERDE RODAL MIKEL

SALAMANCA

ANDALUZ ACEÑA ROBERTO
DE DIOS TORRES JUAN CARLOS
DOMINGUEZ GARCIA SALVADOR
HERNANDEZ RAMOS JOSE MARIA
MARTIN HERRERO JOSE ANTONIO
MELON VALLEJO RAUL
PEREDA POVEDA ROBERTO
PEREZ HERNANDEZ JOSE ANTONIO

TENERIFE

ALVAREZ GARCIA HECTOR
DIAZ MARTIN DAMIAN
FUNEIRO HERRERA BEATRIZ
GARCIA DEL CASTILLO VERONICA
GUERRA CASERA AGUSTIN FCO
HERNANDEZ MARRERO IGNACIO
MENDEZ GUZMAN GERARDO

MORALES GOMEZ JOSE ESTEBAN
ORTA REYES AARON
PACHECO SERAFIN YERAY
PEREZ RAMOS MIGUEL ANGEL

SEGOVIA

ALVARO MARTIN JORGE
ANCHUELA SANCHEZ JUAN
HERRERO VALVERDE PABLO
JIMENEZ VELAZQUEZ ESTEBAN
SANCHEZ LUNA LUIS ALBERTO

SEVILLA

AGUDO MUÑOZ MANUEL
ALBANDER RODRIGUEZ MARIA E
ALMAZAN VAZQUEZ RODRIGO
AMARILLO CONDE RAFAEL
ARNEDO VALDEKAS MARCO
ARNISTO GARCIA MARIO
ASQUERINO LAMPA OLMO
BAÑOS PEREZ DE GUZMAN JESUS
BALBONTIN GUTIERREZ ALVARO
BERNAL CERQUERA CONSUELO
BURGUETE HEVIA MARTA
CAMACHO MANUEL
CAMPOS MOLDES YOLANDA
CANTON GUZMAN RICARDO
CASTILLA RIVERO MANUEL
CATALAN TORRALVO JOSE MANUEL
COCA PEREZ ISABEL MARIA
DE LA CRUZ DIAZ URBAN ANGEL
DIAZ JIMENEZ MARIA CARMEN
DURAN MEDIVILLA ALEJANDRO
FERNANDEZ GIL JOSE SABINO
FERNANDEZ RUIERA GUILLERMA
FERREZ GARCIA DE CASTRO MANUEL
GARCIA GARRIDO OLIVER
GARCIA IGLESIAS JOSE LUIS
GARCIA MELEIRO JOSE LUIS
GARCIA TORREJON BELEN
GOMEZ ARAGON SOSA
GOMEZ CASADO ALEJANDRO
GOMEZ PORRAS CESAR
GONZALEZ APARICIO RAMIRO JOSE
GONZALEZ CANTO JUAN MANUEL
GONZALEZ ROLDAN MANUEL
GONZALEZ VIDAL MARIA DOLORES
GUILLERNA GARCIA ROSARIO
HINOJOSA LOZA ALEJANDRO

INIGUEZ CORRALES MARIA
JIMENEZ GALERA MARIA ZAIRA
LARIJA MACIAS JESUS MANUEL
LARA RUIZ ANTONIO
LAZO JIMENEZ MATIAS
LOPEZ GARDO OSCAR
LOSADA SANCHEZ CARLOS
MANCILLA PEREZ JAVIER
MARIN BARBERO MIGUEL ANGEL
MARTIN BARBERO ROCIO
NAVACERRADA GONZALEZ JESUS
OLMEDO GOMEZ FRANCISCO
PALMA SANCHEZ ANTONIO
PEREZ LARA VICTOR
PINEDA AMO ISAAC
QUINTERO ALLES RAMON
RAMIREZ GOMEZ ENRIQUETA
RIVERO ORTIZ JOSE MANUEL
RODRIGUEZ SOSA MELCHOR
ROJO YARGA MOISES
ROLDAN PINEDA IRENE
SALAS OSUNA JOSE
SANCHEZ GALAN JUAN ANTONIO
TORRES TORRELO JULIO
TRISTAN HERRERA JOSE ANTONIO

SORIA

RODRIGUEZ RUJULA DAVID

TARRAGONA

ARQUES CEBOLLA FCO JOSE
CALERO ARENAS GERMAN
ESCURDOLA FELIP DAVID
FANECA MURIA MONICA
FRANCH CARLOS
FRANQUET ALEX
GALOFRE MATEU DANIEL
GARCIA ROCES CAROLINA
GARRIDO DE LA CRUZ JOSE LUIS
GUERRERA SANCHEZ XAVIER
GUTIERREZ BORRERO DANIEL
LLESTE CID MARIA
LLEI REVERTE MARTA
MARTIN CABRERA XAVI
MARTIN SANCHEZ ENCARNI
MESTRE SAEZ ANAIS
MOLINA FERRERO HERCEDES
NAVARRO DIEZ JORDI
SANCHEZ PAJARDO CESAR

TERUEL

COUSO HERRERO ADRIAN
ESCUIN ARANDA JOSE
FILLIOY HECTOR
VELA SERGIO

TOLEDO

ALCALA BLASCO PABLO
ALONSO REDONDO SAMUEL
GARCIA DEL RIO PALOMA
GARCIA MONTE PEDRO
GREGORIO DEL PINO ELENA
IGLESIAS NUÑEZ ANGELA MARIA
LOPEZ RODRIGUEZ JESUS
MARTIN MARTIN JOSE MANUEL
MARTINEZ MARTIN CRISTINA
MENCIA LOPEZ MIGUEL A
PECES AGUADO RAUL
PULIDO CRIADO EDUARDO
SANCHEZ SIMON JOSE RAUL
TORRAS CHILOECHES MARCO

VALENCIA

AMORAGA CARBONELL FRANCISCO J
ANACLETE LOPIS MARIA PILAR
BALAGUER JOSE VICENTE
BASTERRA LOPEZ IOANA
BOSCH ALEMANY VICTOR
CALERO SEGARRA JOSE
CARMONA BERNABEU JOSE
CARRETERO PLASENCIA CARLOS
CASTILLO PEREZ SALVADOR
CHIVERA RUBIO DANIEL
CLEMENTE MARTINEZ PEDRO
COSTA HAS NILTON
CONES GUAITA JOSE VTE
DRIEBS FERRANDIZ JAIME
GARCIA GARCIA JUAN ANTONIO
GARCIA GIL LAURA
GARCIA NAVARRO DAVID
HIDALGO JOSE ANTONIO
JUAN CALONA JOSE MARIA
JUAREZ SOLER MARIANO
LAGO ANGEL MIGUEL ANGEL
MARCIA REIDY ALEJANDRO
MARTINEZ GONZALEZ JOSE LUIS
MORANT SANISIDRO
NAVARRO GARCIA SALVADOR

PERELLO GAJO LLUIS
RUBIO SOLIVA FRANCISCO
RUIZ ALBERTO
SAEZ BONAFE ISMAEL
SANCHEZ GONZALEZ JOSEFINA
SENTIERI OMARMENTIRIA ANGELA

VALLADOLID

ARENAL SECO FRANCISCO
ARTEGA MELLADO ALFREDO
LOPEZ CABALLERO OSCAR
MARTINEZ DE ITURRATE JAVIER
MIGUEL CARPINTERO RUBEN
PALMERO GARCIA ALEXANDRA
PARRA ALONSO GUILLERMO
VAQUERO VICTOR

VIZCAYA

AGUIRRE ARTETA INAKI
ALONSO PEREZ RICAR
ARAS NOGALES SAIOA
ASTIZ HUARTE MAITE
BARRERA MESPERUZA AINARA
CAMASERO GREGORIO ARANCHIA
CASAS DEL BRIO MIKEL
CIRES SANCHEZ JONATAN
COBOS CRUZ ARTIZ
CUBILLO MEDIVILLA PILI
DONAIRE RAQUEL
FERNANDEZ IRUS JUAN MANUEL
FERNANDEZ RUIZ OSCAR
GONZALEZ MARTINEZ MARIA
GOMEZ GONZALO JAVIER
GONZALEZ VEGA UNAS
HERNANDEZ ANDRES JAVIER
HERNANDEZ PEÑA IERA
HERNANDO OLIVERO IKER
HIDALGO AINARA
IRAZABAL SERRANO GONZALO
IZARRA ALBARRACIN MIKEL
LANDALUCE HUGO
LARRONDO IBON
LAURIA SAEZ ALZAME
LAUZURICA IBONE
LLANO VAQUERO ANDER
LOPATEGUIN ALVAREZ LAURA
LOPEZ FERNANDEZ MARIA DEL MAR
MARTIN MOLLINEDO IZASKUN
MARTINEZ DE RITUERTO UNAI

MILLAN GARCIA GRACIA MARI
MORENO PASCUAS ASIER
PEÑA HIERRO EDUARDO
POLO MARTIN YON IMANOL
RAMOS OROGNOTO FERNANDO
RODRIGUEZ DE PEDRO ASIER
RUIZ ALBA MIKEL
RUIZ REDONDO ARITZ
TALAVERA ANDONI
URIEN CANALES JOSE MARI
VICERNA RODRIGUEZ JONATHAN
VIVANCO FERNANDEZ IVAN
ZUBIETA IBAÑEZ ARKAITZ
ZUGAZAGA CORTAZAR AITOR

ZAMORA

GONZALEZ ROMAN JOSE LUIS
MORILLO HILLON JESUS
OLEO ALONSO AURORA
RAMOS SANTOS BERNABE
VILLAR BERNABE LUIS

ZARAGOZA

ALEJANDRO SIN IVAN
CIRAC ABEL
CUARTERO BAGUENA VICTOR
CURA FRANCISCO
DELGA ANDRES NATALIA
GARAO GRACIA EDUARDO
GARCIA IGNACIO
GARCIA MARTINEZ ALBERTO
HINOJOSA MARTIN GERMAN
LAHUERTA FERNANDEZ BALDESCA
MARTINEZ CHUECA MARIA PILAR
MARTINEZ MARIA
MULLOR SAKSA ADRIAN
ORUS ROMEO FCO JOSE
OSTABIZ GILU SILVIA
PEREZ GARCIA FRANCISCO
SORIANO CALLEJO EUDARDO
VEGINO FUENTES JORGE
VICTORIA MORENO CARLOTA
VILLACAMPA JOSE LUIS
YUBERO FORCADA SAMUEL
MARIN VARGAS CAROLINA

Y UN SUPER NINTENDO

ALICANTE

CHOLBI MAHIGUES JOSE
OROUIN CANO DIEGO
RICO RUIZ MIRIAM
RIZO GARCIA FERNANDO
SAURA C

ALMERIA

SANTANDER AYALA MARIA

ASTURIAS

FERNANDEZ CIENFUEGOS PELAYO
SANTAGO JIMENEZ PABLO
VAZQUEZ RIESTRA ADRIAN

BADAJOS

ABOIL SANCHEZ PALLINA
DE LA SIERRA SECO JOSE

BALEARES

BELTRAN COMPANY MARIA

DALMAU FEMENIES JOAN
JAUME FERRAGUT GUILLERMO
LOPEZ GROSSO RAFAEL
MARTINEZ CIRER ROBERTO
PONS FEBRER OVIDO

BARCELONA

DELGADO DURAN ALEJANDRO
FERNANDEZ ALBERTO
GARCIA HERMOSO ABEL
GIL PARADA JOSE ANTONIO
GILU GRAU JOSE
HUMEVES MEDINA SERGIO
LAJARA OJERAN ALEJANDRO
LOPARET DUARTE XAVIER
LOPEZ MOLINA BENJAMIN
LOPEZ URBANO
MARCONA REIXACH ESTHER
MARTINEZ LUQUE JOSE ANTONIO
MORAN FERNANDO
NAVARRO MARTINEZ ADELA
NUÑEZ PORRAS JUAN ANTONIO
RAMOS CORONADO SUSANA

VIDIELLA SANCHEZ ANA
VILLACORTA AJO SARAY

CACERES

CARPINTERO HERNANDEZ LAURA
FLORIANO SANCHEZ SERGIO
GALECI MARTIN RUBEN
HERRERUELA AYUD JAVIER

CANTABRIA

DE LANDAZABAL VELA OLIVER
DIAZ-MUNIO ALBERTO GUILLERMO
ESTEBAN FERNANDEZ CAROLINA
PALAZUELOS COBO ESTEFANIA
VASCONES SOLANO DAVID

CASTELLON

BASCO CLAUSELL JUAN MANUEL
CALPE MARTIN PEDRO
FORRES MARIO
LOPEZ DUEJERO SANDRA
PASTOR CASALTA FIDEL

VAZQUEZ CANO FRANCISCO

LA CORUÑA

CAMPILLA LOPEZ JORGE
COLO BLANCO AITOR
FERNANDEZ PITA DAVID
GARCIA GOMEZ ALVARO
LOPEZ PORTA ALBERTO
MELCHOR IZQUIERDO DAVID
MILAN AGRAS IVAN
RIO VAL ANTONIO JOSE
RUIZ COTELLO FERNANDO
SANTAGO GOMEZ NELGOY
TEIFEIRO GARCIA DAVID
MINABALS MARTI LLUIS

GRANADA

RIVAS CARMONA ROSARIO
GULPUZCOA
SALVADOR NAIKE
SANTIAGO DIEGO

LEON

GARCIA ALONSO DANIEL
SANZO PINTO JOSE MANUEL

MADRID

ALONSO SAEZ ANGEL
GARCIA APARICIO PATRICIA
MARTINEZ BRODARIC MARIANO J
MORILLO RODRIGUEZ FRANCISCO
RAMA ROSS ESTHER
SASTRE GARRIDO CARLOS

MALAGA

CENTURION BERMUDEZ JAVIER
MELLADA CONEJO JOSE VICENTE

MURCIA

BAÑOS ARDID ADRIAN

LAS PALMAS

MARTIN RODRIGUEZ MARIO

PLASENCIA SUAREZ MARIA PINO

PONTEVEDRA

FELIJO MARTINEZ JOAQUIN

TENERIFE

YANEZ ARANZUEQUE GEOFFREY

SEGOVIA

LLORENTE PEREZ JUAN LUIS

SEVILLA

MUÑOZ DIEZ VICTOR MANUEL

TARRAGONA

DAREL LEON JAUME
FONT PINAS JOAN

VALENCIA

BORJA ORTIZ JOSE FRANCISCO
ESPINOSA CAMPOS JESUS

GUTIA LOPEZ GABRIEL
RISUEÑO GONZALEZ JOSE MANUEL
SACEDON DOMENECH MANUEL
SOLANES SOLANES OSCAR

SALAMANCA

PEREZ LLANOS PAZ

VIZCAYA

BASABE BILBAO XABIER
BILBAO LLADA INEKO
CANTABRANA ACARREGUI OIHANE
GOTI URIARTE IBAI
MARKES MARIURI ANDONI
MOTA RUGAMA JOSE
URIARTE MEZO MARIA BEGOÑA

ZARAGOZA

DELFA ANDRES NATALIA
SEBASTIAN LOPEZ JESUS



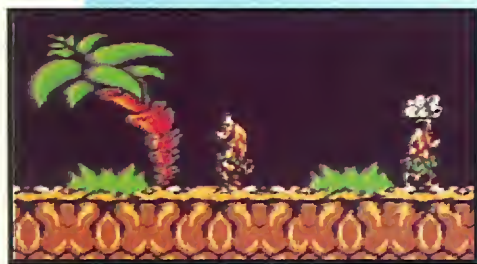
Lista de ganadores del SORTEO NINTENDO. Si eres uno de los ganadores recibirás notificación por Correo.

Se repite una vieja historia: chico conoce a chica y se enamoran. Pero un malvado personaje rapta a la chica, y el bueno se ha de lanzar a rescatarla. En este caso, el peculiar protagonista de nuestra historia es Chuck Rock, un simpático troglodita decidido a explorar tierras hostiles con tal de encontrar a su amada Ophelia, que ha sido capturada por el envidioso de Gary Glitter. Con vuestra ayuda, seguro que lo consigue.



CHUCK ROCK

LOS MOVIMIENTOS



Al margen de su característica manera de andar encorvado, Chuck es capaz de dar espasmódicos saltos en el aire, así como agacharse para esquivar todo lo que sea necesario.

Sin embargo, su habilidad más especial, y la que da nombre al juego, es la de coger piedras

(debes pulsar abajo+1, cuando se encuentre encima de ella) para levantarlas, transportarlas, lanzarlas o apilarlas. Sin embargo, no todo van a ser ventajas, ya que de entre todas las piedras que aparecen en el juego, sólo hay dos clases diferentes que pueden ser utilizadas por nuestro héroe. Además, el peso de la piedra no le permite moverse con velocidad ni realizar ágiles saltos, así que has de procurar cargarlas sólo cuando sea necesario.



LAS ARMAS

Aunque Chuck es un personaje bastante pacífico, el hecho de que hayan secuestrado a su amada hace que no se muestre, precisamente, muy amable con los enemigos que le salgan al paso. Para desembarazarse de ellos, es bastante útil que conozcas las

armas que puede emplear. De entrada, si se encuentra de bruces con uno de ellos, sólo tienes que pulsar el botón 1 y le dará un espléndido barrigazo con el que puede dejarle K.O.

Frente a los animales voladores y aquellos que pretenden sorprenderle saltando por encima, es capaz de realizar fuertes patadas en el aire. Para ello, tendrás que apretar el botón de disparo cuando el troglodita se encuentre en pleno salto.

Pero no podemos olvidar que el arma preferida de Chuck es el lanzamiento de piedras. Consiste simplemente en pulsar el botón de disparo mientras sostenemos una piedra, y cuando cojas práctica en calcular la parábola que va a realizar en su caída, podrás acabar con varios rivales a un mismo tiempo.

LAS CINCO FASES DEL JUEGO

La aventura de Chuck Rock por encontrar a su amada Ophelia estará dividida en cinco fases, cada una de las cuales está a su vez compuesta por diferentes partes. Al comenzar cada una de ellas, nuestro troglodita estará situado en el borde izquierdo del mapa y deberá desplazarse hasta el extremo opuesto para poder continuar adelante.

Además de los animales que se encontrará en el camino, para completar con éxito cada fase deberá acabar con un temible adversario, aún más difícil de batir que los demás.

Así que no penséis que el rescate va a ser sencillo; armáos de valor y preparad vuestros músculos para recorrer una a una las 19 subfases.



LAS TRAMPAS

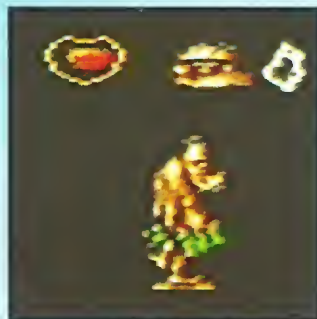
Chuck no sólo tendrá que luchar contra enemigos móviles. También se encontrará con zarzas, ríos envenenados y de lava, caminos cortados, y, en definitiva, diferentes obstáculos que se interpondrán en su camino. Pero tranquilidad, todo se puede solucionar.

Para cruzar ríos, podrá contar con la ayuda de pequeños chorros de agua que le transportarán a la otra orilla, o de la generosa colaboración de algunos bondadosos animalitos.

En el resto de los casos, habrá que aplicar la inteligencia utilizando una piedra como puente o como escalera para ascender a una plataforma superior. Para ello, tan sólo debes dejarla caer en el lugar que creas conveniente, y después saltar sobre ella para llegar al punto deseado.

LOS INDICADORES

Para que conduzcas a nuestro héroe junto a su querida amada, contarás con la ayuda de varios indicadores. El primero se trata de un corazón que, según su tamaño, te señala lo bien de salud que se encuentra el troglodita. Si desaparece completamente, habrás



perdido una vida y a la derecha te indicarán cuántas quedan aún. En las pruebas acuáticas, el color de su cara te guiará para saber cuánto tiempo puede continuar bajo el agua. Si se pone de un azul intenso y no le sacas a la superficie, caput.

SI NECESITAS AYUDA

Para realizar la misión, sólo contarás con la posibilidad de tener tres vidas, por lo que tendrás que poner todo tu empeño en conservarlas. Para ello, es bueno que tengas en cuenta estas ayudas.

Por todo el mapeado, hay repartidos una serie de corazones saltarines que, en caso de recogerlos, harán que el indicador de energía de Chuck aumente. Esta será la mejor ayuda con que cuentes, pero trata de racionarlos bien,



porque si los coges cuando tienes la energía a tope, no servirán de nada.

También hay diferentes clases de fruta y de comida que, caso de comerla, supondrán un considerable aumento de puntos. Esto será muy importante para reforzar tu moral y para que al final de la partida obtengas una buena puntuación. Además, si logras alcanzar los 100.000 puntos te verás recompensado con una nueva vida, así que yo de ti trataría de

no dejar ni una sola fruta sin comer.

En cuanto a las ayudas que el troglodita pueda recibir de otros seres vivos, has de recordar que no todos los animales que salgan a su paso son enemigos, sino que algunos, lejos de dañarle, van a permitirle acceder a ciertos lugares en principio inaccesibles. Se trata de crías de cocodrilo, sapos gigantes, mamuts enanos y serpientes enrolladas, aparentemente feroces, pero amables y dóciles en el fondo.



NIVEL 1: LA JUNGLA

Comenzarás el juego en un selvático escenario plagado de extraños bichos. Después de alcanzar la salida ayudándote de una piedra, podrás cruzar el primer obstáculo, un río, por medio de un chorro de agua verde; pero una vez en la otra orilla, deberás tener cuidado de agacharte para esquivar varias piedras rodantes.

Una cría de pterodáctilo de color rojo, a la que has de despertar de un



barrigazo, te remolcará hasta la derecha. Si allí te colocas en la cola de un cocodrilo y le lanzas una piedrecita a la cabeza, te remolcará como si de un trampolín se tratara.

En la tercera zona lo mas llamativo será una montaña con desprendimientos (que has de evitar agachándote) y un pájaro-taxi que te servirá de transporte. Después, tras superar una zona de zarzas por medio de varios puentes y verte impulsado por un curioso cocodrilo catapulta, te encontrarás cara a cara con el enemigo final de fase.

Se trata de Frank el Triceratope, un gigantesco antecesor de rinoceronte, con el cual habrás de sostener una cruda lucha. Si logras que tu troglodita salga vencedor, habrás dejado atrás la peligrosa jungla y te enfrentarás a la siguiente fase.



NIVEL 2: LA CAVERNA

Bajo la tierra encontrarás otro mundo de criaturas hostiles adaptadas al fuego infernal, como son unos extraños bichos verdes y marrones, manos que surgen del suelo, arañas gigantes escondidas tras sus telarañas (a las que podrás derribar con una patada voladora), murciélagos gigantes y otras alimañas.

En la primera zona, veremos suelos de pinchos y ascensores de piedra, además de una serpiente verde que descansa plácidamente enrollada sobre sí misma. Una vez despertada

de un golpe, se extenderá completamente y nos permitirá pasar sobre ella para alcanzar el extremo opuesto del precipicio.

En la siguiente zona debemos andar con cautela, debido a los continuos desprendimientos, pero una vez pasado este mal trago tendrás a tu alcance un buen número de corazones que te darán la energía necesaria para afrontar el último tramo de esta fase.

Para no perder la costumbre, la última zona es especialmente larga y complicada, pero si avanzas con precaución y sin precipitarte, podrás enfrentarte al enemigo final: Steve, el tigre de dientes de sable, y derrotarle.

NIVEL 3: EL AGUA

Como ya puedes imaginarte, el escenario consiste en un conjunto de ríos y lagos que te dejarán sin aliento. Es necesario advertiros que los enemigos están repartidos tanto dentro como fuera del agua; pero sin embargo, la mayoría de los corazones que te dan la energía se encuentran sumergidos, por lo que tendrás que hacer más de una visita a las profundidades.

Pero no olvides que si permaneces demasiado tiempo sumergido, puedes perder una vida. Para solucionar esta cuestión, lo mejor es que habitualmente nades en la superficie, y sólo te sumerjas cuando necesites coger un corazón y así recuperar energía.

Para ayudarte en tu recorrido, has de fijarte en unos enorme sapos que parecen meramente decorativos. Pues bien, si saltas sobre ellos, te impulsarán por todo lo alto con tal fuerza, que caerás en otra parte del mapeado. También podrás usar en alguna ocasión el chorrito de agua móvil.

Una vez que controles la técnica del nado, esta fase no presentará demasiadas complicaciones, sobre todo por su corta longitud. Antes de que te des cuenta, estarás cara a cara con Nessy, el Monstruo del Lago Ness.



NIVEL 4: EL HIELO

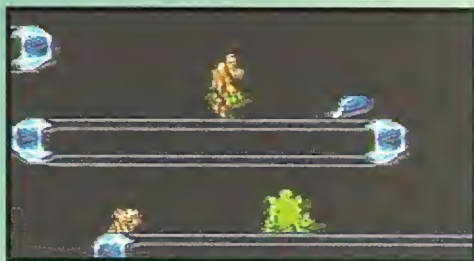
Toma un buen sorbo de tu coca cola y prepárate, porque acabas de entrar en uno de los niveles mas difíciles del cartucho.

En la primera zona te encontrarás con un pequeño riachuelo helado, que debes cruzar cuanto antes puesto que está plagado de peligros y de peces congelados que pueden acabar contigo. Pero una vez que logres atravesarlo, no te relajes porque te espera un paisaje aún peor.

Habrás de esquivar unos témpanos de hielo que caerán del techo con solo acercarte a ellos, graciosos animalejos que te lanzarán bolas de nieve y simpáticos perritos, al menos a primera vista, porque están constipados y al estornudarte encima verás reducida tu energía.

Pero no todo van a ser inconvenientes. Como ayuda, ésta vez contarás con unos pequeños mamuts, colocados estratégicamente a lo largo de tu camino. No te asustes, acércate a ellos y golpéalos con fuerza. Verás cómo te catapultarán hacia las alturas con sus largos colmillos y te sacarán de más de un apuro.

Finalmente, habrás de enfrentarte con Wayne, el mamut velludo, en una lucha sin cuartel, para, si consigues derrotarle, acceder a la última fase.

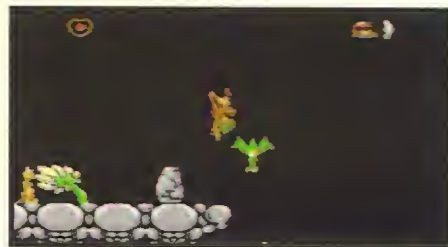


CONSEJOS Y TRUCOS

* Los enemigos, trampas, objetos y corazones aparecerán siempre, partida tras partida, en el mismo sitio. Así que cuanto más juegues y memorices su localización, más posibilidades tendrás de llegar lejos.

* Cada enemigo tiene un comportamiento y una forma de aparecer, moverse, multiplicarse (algunos se dividen), e incluso de morir diferentes. Pronto aprenderás a reconocerlos.

* Para acabar con los enemigos terrestres, es habitualmente mas útil el golpe de barriga. En cambio, para matar pájaros y monstruos volantes,



NIVEL 5: EL CEMENTERIO

Ya te encuentras muy cerquita del final, pero aún queda por recorrer una complicada fase. El escenario será de lo más tenebroso: huesos, dinosaurios muertos y esqueletos putrefactos, propio de un cementerio de dinosaurios.

Entre las facilidades que puedes encontrar, tendrás unas misteriosas bolas verdes de gran tamaño, que te elevarán en el aire si saltas sobre ellas. También hay unos extraños cráneos con la lengua fuera, que tras recibir un golpe de nuestra parte, extenderán su

lengua permitiéndote caminar sobre ella.

Entre la fauna propia de la primera zona, verás dinosaurios verdes que al morir se transformarán en forma de ángel o de diablo (éstos también tratarán de eliminarte), esqueletos andantes, bolas saltarinas, pájaros que están en los huesos y varias formas de vida de ultratumba.

En la segunda zona el escenario cambia radicalmente, introduciéndote en las tripas de un gigantesco dinosaurio. Verás bacilos, úlceras, mariposas azules, corazones traicioneros e incluso huevos fritos.

Si avanzas con extremo cuidado, superarás la fase y sólo te quedará vencer en una lucha a vida o muerte a Tim, el Tiranosaurio Rex.



es más eficaz la patada voladora. Y recuerda que cuando caigas o te veas impulsado por los aires, también puedes acabar con ellos.

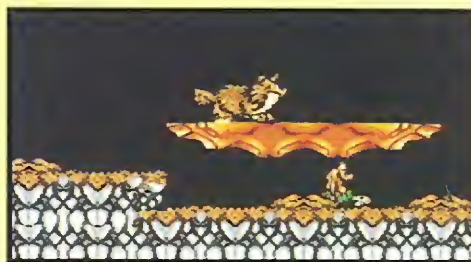
* Salvo en casos excepcionales, no es muy recomendable acabar con los enemigos lanzándoles piedras. Cuando la tengas en tus manos, tendrás una mínima maniobrabilidad y además, resulta muy difícil acertar con ella a los enemigos mas pequeños. Normalmente, debes utilizar las piedras sólo para hacer escaleras con ellas.

* Si en tu camino se te presentan varios caminos y no sabes cuál seguir, has de saber que, generalmente, el de arriba es el mas indicado. Con la experiencia, te acabarás dando cuenta de que éste es un consejo bastante útil.



NIVEL 1: FRANK, EL TRICERATOPE

Para acabar con él, habrás de repetir estos movimientos. Cuando esté a la derecha, debes bajar, coger la roca y regresar sano y salvo a la plataforma central. Luego, debes prestar atención y cuando Frank vuelva a la derecha, preparándose para embestirnos, bajar con la roca y lanzasela enérgicamente desde nuestra posición de la izquierda, regresando a la misma sin perder tiempo. Repetirás todo esto sucesivamente y verás cómo, tras lanzarle unas diez rocas, acaba cayendo desplomado y te permite pasar a la siguiente fase.



NIVEL 2: STEVÉ, EL TIGRE DE DIENTES DE SABLE

Al principio, se moverá por toda la pantalla alocadamente y, por si fuera poco, lanzará unos gruñidos que dejarán helado a Chuck durante unos segundos, siendo presa fácil para sus colmillos. Lo mejor que puedes hacer es avanzar hasta él dando patadas voladoras, hasta conseguir arrinconarlo en cualquiera de los dos lados. Entonces, sin darle tiempo a reaccionar, debes darle barrigazos lo mas rápidamente posible. Pronto, el temible tigre acabará desplomado sin remedio.

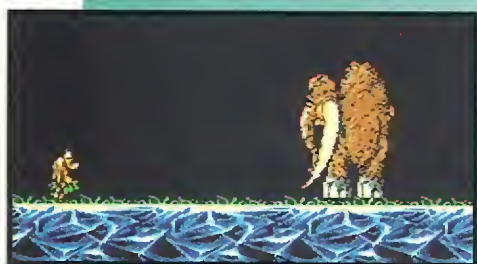
NIVEL 3: NESSY, EL MONSTRUO DEL LAGO NES



Antes de nada, hay que señalar que tienes que combatir con él en su propio terreno, es decir, bajo el agua. Así que habrás de darte mucha prisa, o de lo contrario, tendrás que salir a la superficie a respirar aire puro.

Para acabar con él, simplemente debes darle patadas hasta que muera, pero como nos disparará peces y otras cosas por su boca, lo más práctico es golpearle en la barriga. Así que te sumergirás, te colocarás en un sitio fijo, y a golpearle sin piedad. Pronto su cuerpo terminará flotando inerte en las aguas.

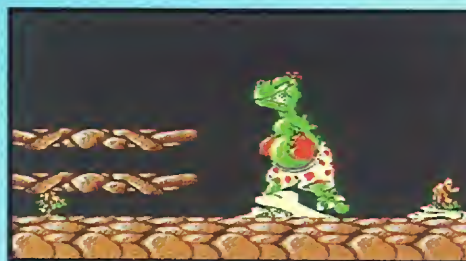
NIVEL 4: WAYNE, EL MAMUT VELLUDO



Mucho cuidado con este mamut. Su imponente tamaño, su absorbente trompa y su facilidad para hacer avalanchas de nieve, le convierten en muy difícil de matar. Para ello, debes situarte en todo momento a la izquierda de la pantalla.

Cuando veas que trata de absorberte con su trompa, intenta andar contra corriente (es decir, hacia la izquierda) para evitar que te veas impulsado hasta el centro exacto de la pantalla, y exactamente cuando salte hacia ti, le darás una patada voladora en toda su velluda cabeza. Si el impacto es certero, se le pondrán los ojos como platos, pero, aciertes o no, rápidamente debes volver a tu lugar de la izquierda, donde estarás seguro. Si realizas este metódico ataque unas diez veces con éxito, tu rival acabará sucumbiendo.

NIVEL 5: TIM, EL TIRANOSAURIO REX



El último rival con que deberás enfrentarte tiene un aspecto cómico, pero en ningún momento deberás fiarte

de él. Verás que existen dos plataformas; el truco para hacerle morder el polvo, consiste en subirte a la más alta y esperar a que venga hacia ti para intentar pegarte un bocado. Cuando lo haga, deberás evitarle retrocediendo y, sin perder ni un segundo, saltar sin miedo sobre él y lanzarle una de tus famosas patadas voladoras.

Si repites esta estrategia todas las veces que sea necesario, y logras acorralarlo en el borde izquierdo de la pantalla, tu último enemigo habrá caído. Chupao.

JUEGA CON VENTAJA



**LA REVISTA
DE VIDEO-
JUEGOS
MÁS
GRANDE
DEL
MUNDO**

YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO

Si quieres empezar el año con buen pie, **MICROMANÍA** es el mejor regalo de reyes. **MES a MES**, los **MEJORES** programas del mercado para **TODOS** los ordenadores y consolas. **TODAS** las **SOLUCIONES** para tus juegos favoritos. **REPORTAJES** especiales. **TODAS** las noticias de más actualidad. **PREVIEWS** con **TODA** la información sobre los juegos de los próximos meses.

Y en Año Nuevo:

- INCA**: Lo último del soft francés.
- COMANCHE**: El mejor simulador de vuelo del mundo al descubierto.
- LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2**: El misterio de Atom City al descubierto.
- TECNOMANÍAS**: Los avances más espectaculares en hardware.
- JOE & MAC**: Dos trogloditas en un rescate que hará historia.

Y más, muchas más páginas repletas de novedades e información, por sólo 225 pesetas. Todo un regalo.

Y TÚ, ¿QUÉ LE PEDIRÁS A LOS REYES?



DIBUJAR NUNCA FUE TAN DIVERTIDO

Lo primero que os sorprenderá al abrir la bonita caja de este sensacional juego de dibujo llamado Mario Paint es el **completo equipo** que lo acompaña: un estilizado



y manejable **ratón**, una **alfombrilla** para manejarlo con mayor comodidad y un excelente **manual** que te explicará todas las increíbles posibilidades de tu nuevo programa de dibujo.

Nada más encender la consola, observaremos el logo

de Mario Paint y la mano de Mario situada en algún lugar de la pantalla. Como habréis adivinado, esta mano es el **cursor** que vamos a manejar con el ratón, y eso es lo que vamos a hacer en este preciso instante, suave, ¿no?.

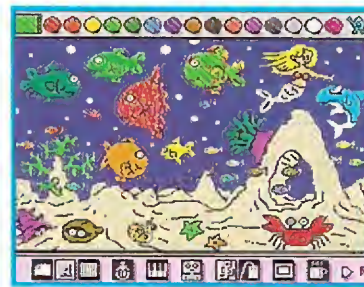
Para empezar a dibujar y meterte de lleno en el programa, sitúa la mano sobre Mario y aparecerá la **pantalla de trabajo**. Pero si antes de poner en juego tus dotes creativos quieres divertirte durante unos minutos, pincha con la mano las letras que forman la palabra **Mario Paint** de la pantalla inicial... Cada una os sorprenderá con una graciosa acción, realmente alucinante ¿verdad?.

Los primeros pasos...

Pulsa a Mario para introducirte en la pantalla de trabajo. En la **parte superior**

de la **pantalla** observarás la paleta de **quince colores** que nos proporciona el Mario Paint.

Debajo están situados todos los **iconos** del programa. Hay un par de iconos que nos van a resultar de utilidad durante la



sesión de dibujo, animación y musical, y que son el icono de **el perro** y el de **la bomba**.

El de **el perro** te permitirá corregir errores, anulando el último cambio que introdujiste en el dibujo: un color que no querías, un relleno que se sale de la figura, etc...

Después de sorprendernos con Super Mario World y Super Mario Kart, el polifacético personaje de la factoría Nintendo presenta un alucinante cartucho -con ratón incluido-, que te meterá de lleno en el apasionante mundo del dibujo, la animación y la composición musical. Sus cualidades son la facilidad de manejo, los sorprendentes resultados y la simpatía que rodea a todas y cada una de sus opciones.

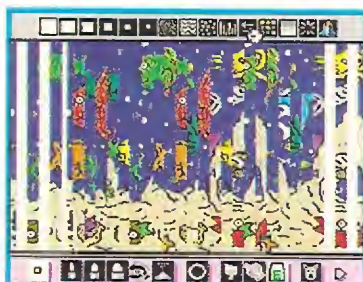
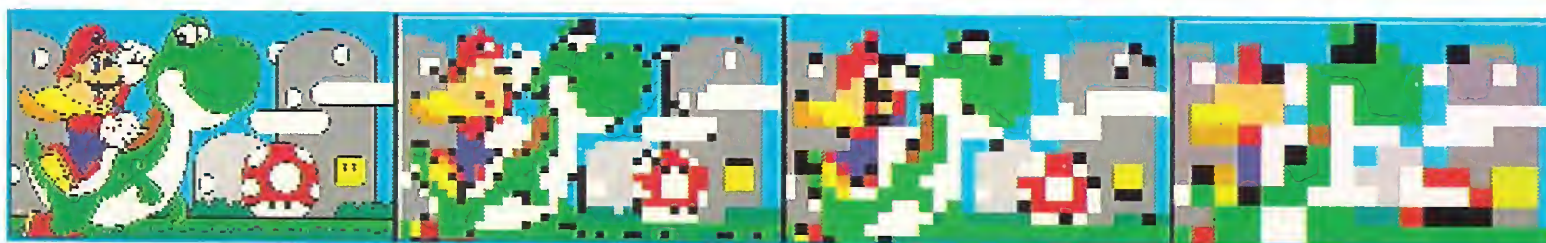
Por su parte el icono de la **bomba** te permite salir de la opción es la que estés en ese momento para volver al menú de iconos principal.

Lápices, gomas y sprays...

Cada uno de los **tres lápices** que están situados en la parte izquierda del menú nos permite **dibujar líneas y otros elementos con diferente tamaño y grosor**. Prueba los tres para observar los distintos efectos. Con estos lápices podrás utilizar cualquier color de la paleta o un dibujo de Mister Crayon.

El **Spray** convertirá tu cursor de dibujo en un auténtico y gracioso spray del color que deseemos.

Como suponemos que a estas alturas ya habrás llenado la pantalla de garabatos y todo tipo de composiciones abstractas -por

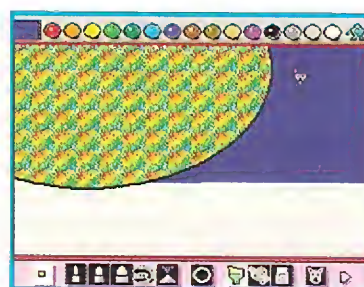


sencilla y totalmente lógica. Pincha el icono y observarás la variedad de acciones que puedes realizar, todos los objetos antes mencionados, con tres tamaños y otro como si lo hubiéramos realizado con el Spray. Para utilizarlo sólo tendrás que pinchar el objeto

la típica paleta de color, ahora pincha sobre Mr. Crayon, el huevo danzante, y verás todos los objetos o imágenes definidas.



y borrar, practicaremos otras posibilidades que nos brinda Mario Paint. Si queremos **rellenar un área cerrada** con un determinado color, círculos, cuadrados, formas irregulares o lo que sea, tendremos que usar **la brocha**. La ves en el menú, ¿no?. Pincha con la brocha dentro del área a rellenar de color y ¡ya está!



deseado y luego en la pantalla marcar el punto de inicio y sin soltar ratón llevarlo hasta el punto final. Sencillo, ¿verdad?.

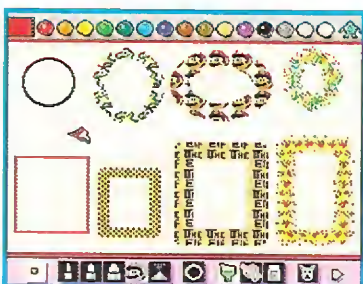


llamarlas de alguna manera, tendrás que utilizar algún tipo de **borrador** para seguir llenando la pantalla con tu arte tan personal.

Pero, por supuesto, un programa como Mario Paint no podía tener tan sólo una simple goma para borrar, dispone nada más y nada menos que **de 15 diferentes**: seis para borrar a mano la parte que tú quieras y con diferente tamaño y nueve para limpiar la pantalla por completo. Estas nueve posibilidades borran la pantalla de formas realmente geniales y originales y te obligamos a probarlas para que sepas lo que es bueno.

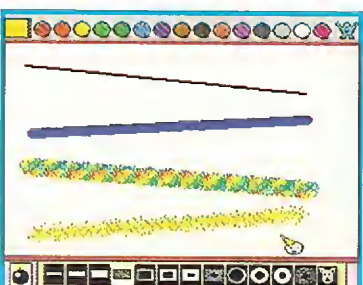
Otras herramientas de utilidad...

Ahora que ya sabemos pintar



cuadrados y demás, ahora te contaremos cómo realizar estas figuras.

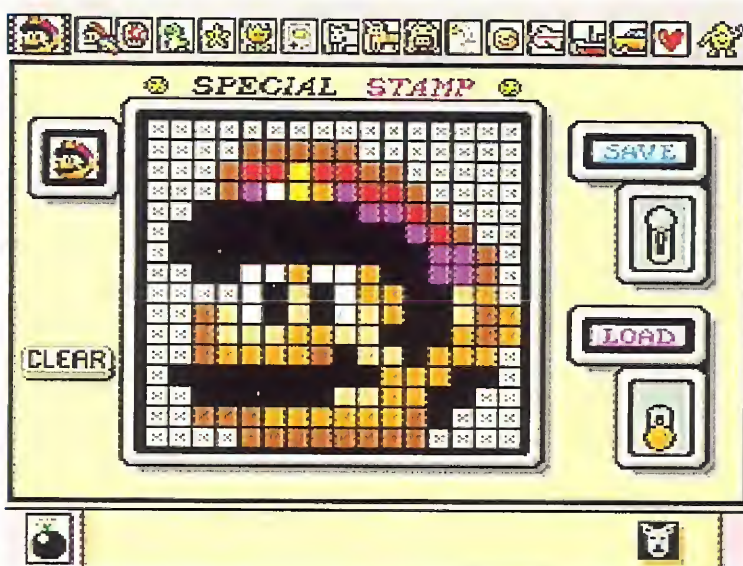
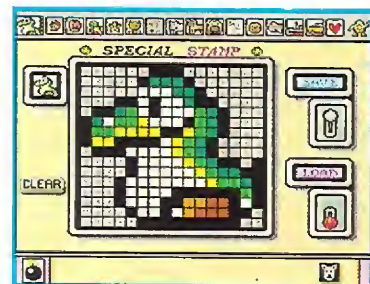
El icono encargado de hacerlo es el de **el círculo** y te va a permitir dibujar cuadrados, rectángulos, circunferencias, elipses y líneas de una forma super



Mr Crayon y su diseñador de objetos.

Mr Crayon es un gracioso personaje que nos brindará la oportunidad de **ver, utilizar, modificar y crear nuevos caracteres** para nuestros dibujos. Para ver a Mr Crayon pincha sobre **el icono de Mario**. Arriba podrás observar

Cuando encuentres una imagen que te guste, selecciónala y vuelve a la pantalla de dibujo. Con una **inmensa brocha** dibujarás repetidas veces el objeto definido. Además puedes utilizar la opción de rellenado o de figuras como círculos y



REPORTAJE

rectángulos para plasmar tu objeto preferido en pantalla.

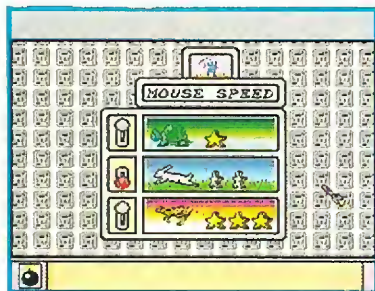
Pero Mario Paint va más allá de todas las opciones y te permitirá **modificar y crear nuevos sets de caracteres**. Además de los 210 objetos creados para tí, podrás crear hasta quince diferentes.

La creación de estos dibujos se realiza pinchando en el icono de **la cuadrícula**.

En la parte cuadriculada que muestra la pantalla podrás **dibujar todo lo que se te antoje, cargar un objeto ya creado para modificarlo o salvar tu obra maestra** en los quince caracteres que Mister Crayon ha reservado para tí. Y no te preocupes porque la memoria del cartucho almacenará tu dibujo hasta que te canses de él y grabes otro encima.

Modificando el Mario Paint...

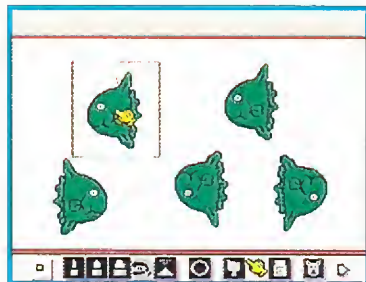
Si quieres cambiar la melodía de fondo que te acompaña en tu viaje a través del Mario Paint, pincha con el cursor el icono de **clave de sol** y un gracioso menú te permitirá seleccionar tres melodías diferentes -la tercera es alucinante-, o eliminar las canciones para escuchar solamente los efectos sonoros de Mario Paint.



Girar, rotar, copiar, invertir y algo más...

No amigos, no creáis que os estamos hablando del modo 7, pero es que Mario Paint también os va a permitir

transformar una imagen para situarla en pantalla de varias formas. Con el icono de **el guante** activaremos esta opción. Si seleccionamos ahora una porción de la pantalla, dibujo, letra, símbolo, etc..., y acto seguido la trasladamos a otro lugar del área de dibujo, esta imagen será dibujada de nuevo en ese lugar.



Mario no se limita a invitarte a dibujar. Con este cartucho también podrás crear tus propias composiciones musicales.

Si además la utilizamos en unión con el cuadrado de la de rotar y girar, cambiaremos el dibujo a una **posición vertical, horizontal y una mezcla de ambas**.

Otras utilidades...

El icono de **la hoja doblada** te permitirá rellenar la pantalla entera del dibujo o patrón de Mister Crayon que tú quieras. Y con el de **los dos rectángulos** enmarcaréis vuestro dibujo eliminando los iconos y menus del Mario Paint. Así observaréis mejor vuestra composición audiovisual.

Letras... ¡para qué os quiero!

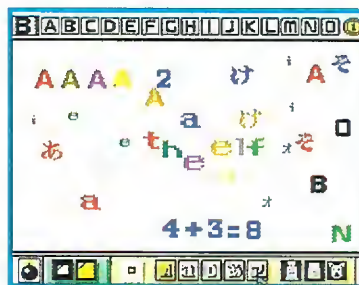
Otra de las posibilidades de



Hasta dibujar tiene truco

Si, amigos. Los programadores de Nintendo están locos: ¡han sido capaces de crear un truco para Mario Paint! Y como vemos vuestras caras de impaciencia dejaremos los sermones para otro momento y lo contaremos rápidamente. En la pantalla inicial, -la que pone Mario Paint-, pulsa la P. Pronto un paisaje aparecerá y algunos personajes deambularán por la pantalla. Cuando pinches con tu cursor sobre ellos emitirán graciosos sonidos, pero...¿ qué pasará si pinchamos la estrella fugaz que circula rápidamente por los cielos?. Con un poco de práctica lo conseguiréis y entonces...

Mario Paint es la de **añadir texto y letras a nuestro dibujo**. Para ello contáis con el icono de **la letra A**, que una vez pinchado os meterá de lleno en este Procesador de

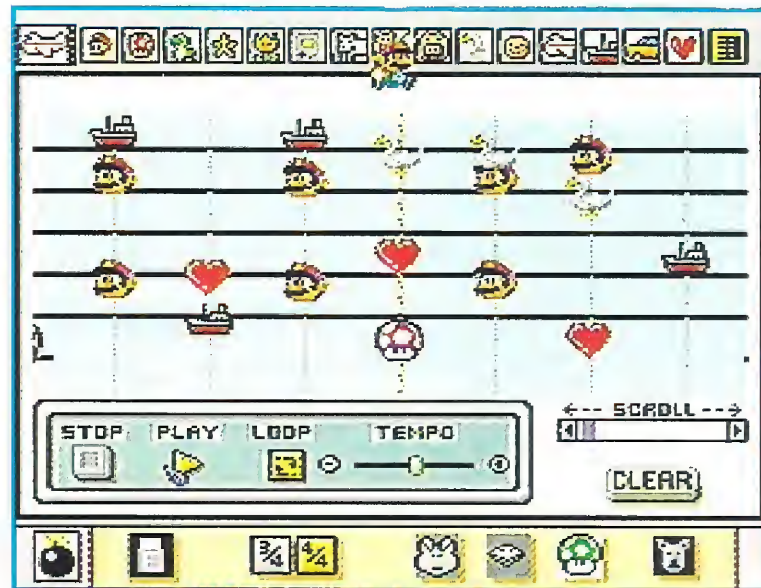


textos Mario. Para escribir podéis utilizar dos tamaños de letra, mayúsculas, minúsculas, números y tres sets de caracteres japoneses el

fonético, fonético para palabras extranjeras y con **caracteres chinos**.

¡Música maestro!...

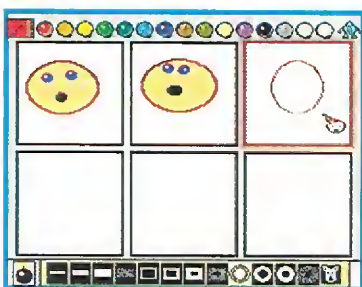
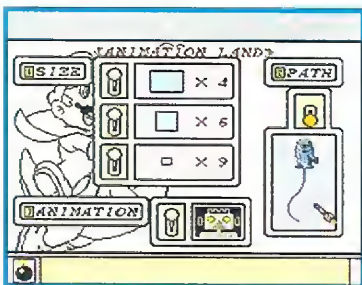
Cuando pulses el ratón sobre el icono de **las teclas del piano**, Mario Paint te trasladará a una **verdadera partitura y quince sonidos diferentes**, todos ellos realmente graciosos y válidos para que rees tus propias composiciones. Pero antes te aconsejamos que escuches las tres melodías de demostración para que se te caiga la baba... Después podrás probar todos los sonidos en la partitura y escuchar los resultados obtenidos.



Para modificar la música o crear melodías "Made in you" tienes a tu disposición los quince sonidos, batería, piano, Game Boy, perro, etc..., y otra muchas más opciones como Play para reproducir la melodía, Loop para repetirla constantemente, Stop para parar, tempo modificable, dos tipos de ritmo y más posibilidades que ya descubrirás y que convierten esta opción en una de las mejores del cartucho.

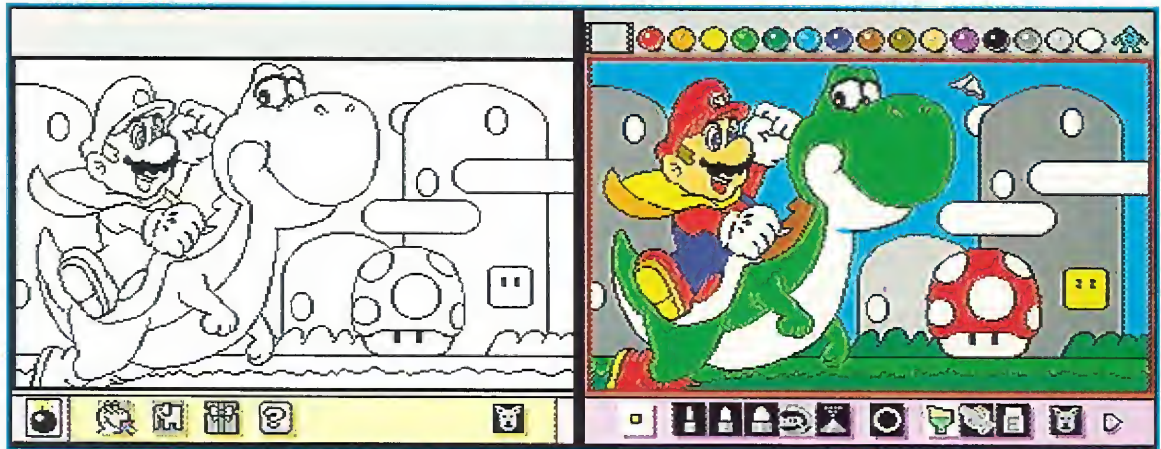
Animando que es gerundio...

Ahora que ya sabes casi todo de Mario Paint podrás meterte de lleno en este apasionante apartado de una vez por todas, **la animación**. Selecciona el personaje que salta a la comba y prepárate para convertirte en un Walt Disney casero. La primera pantalla te permitirá elegir la cantidad de fotogramas para animar, 4, 6 y 9 y luego dibujar la secuencia imagen a imagen para realizar una animación fluida. Ahora podrás utilizar los colores, la función de copiar imágenes y casi todas las herramientas de trabajo de Mario Paint como texto,



figuras, lápices, goma, rellenado y muchas más.

Luego pincha en "Path" para



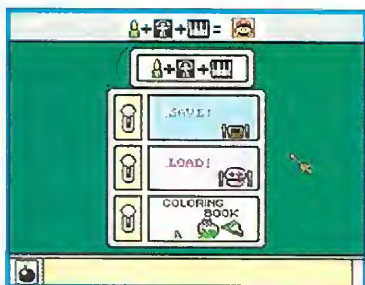
dibujar la trayectoria del personaje o dibujo. Una vez hecho ésto, observa la

Una de las posibilidades más increíbles de este juego es la de crear secuencias en movimiento. ¡Como los dibujos animados!

animación tranquilamente, añade si quieres un fondo musical y enmárcalo para quitar los iconos de enmedio y así poder disfrutar con tu labor.

Para colorear a tu gusto...

Como Mario sabe que no vas a realizar obras maestras en la primera media hora de uso, ha metido en el Mario Paint cuatro



dibujos sin colorear para que des rienda suelta a tu imaginación y hagas con ellos lo que quieras. también puedes usarlo para un fondo de animación o para trasladar dibujos de un lado a otro, a experimentar tocan.

Esta opción se encuentra en

el icono de **el robot** y aquí también podrás cargar y salvar tus dibujos fácilmente para que no se te borren al apagar la consola.

Todo un detalle.

Y por último, ¡a jugar!

Seguro que muchos de vosotros os preguntaréis, para qué sirve el icono de **la taza de café**. Pues para jugar, muchacho. Mario conoce nuestra sed de aventuras y ha metido un sencillo pero súper entretenido jueguecillo en este cartucho.

El juego se llama el **Ataque Gnat** y nos convierte en un mata moscas que tiene como objetivo acabar con cientos de

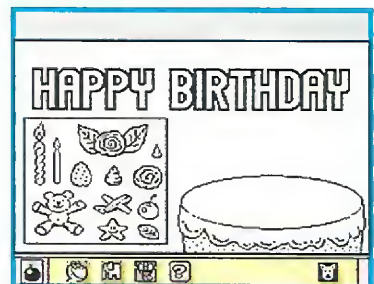


enemigos. Por cierto es este juego hay incluso monstruos fin de fase y puedes ganar vidas extra. Desde luego estos muchachos de Nintendo se lo montan bastante bien ¿eh?.

Recomendado para todas las edades...

Aunque muchos de vosotros miraréis este programa pensando que está hecho especialmente para los más pequeños, la verdad es que Mario Paint puede entretener a consoleros de todas las

edades -por muy torpes que éstos sean a la hora de dibujar-. Su gran cantidad de opciones, la posibilidad de salvar pantallas, la perfección e impecabilidad de todos sus



detalles y esa magia que rodea a todos los juegos de Mario lo convierten en plato apetecible para cualquiera que quiera disfrutar de lo lindo con una utilidad hecha juego.

Si quieres experimentar una nueva faceta de tu Super Nintendo, consigue el Mario Paint rápidamente.



¿En qué número de la revista está ese juego que buscas para tu consola?

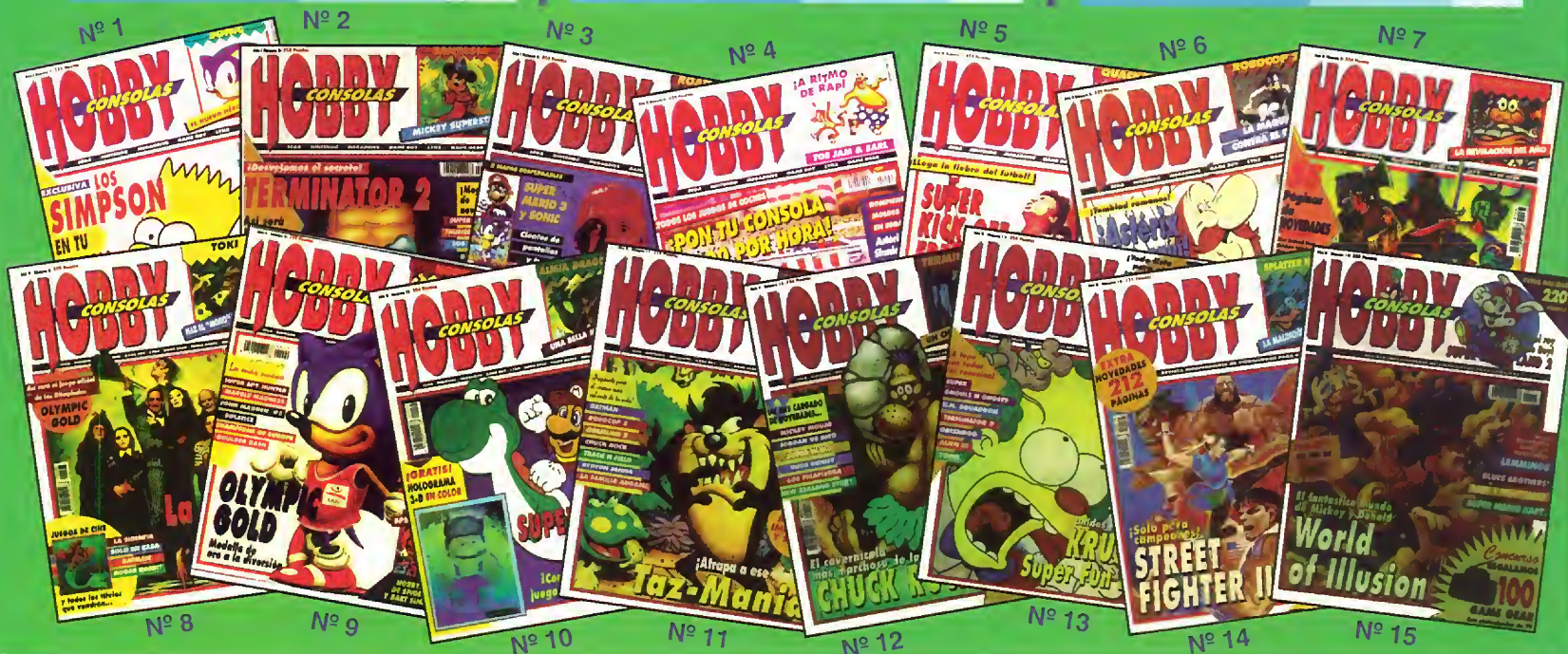
HOBBY

CONSOLAS

JUEGO	CONSOLA	Nº
Adventure Island	Game Boy	15
Aerial Assault	Megadrive	4
Aerial Assault	Game Gear	10
Aero Blasters	Turbo Grafx	15
After Burner II	Megadrive	1
Air Rescue	Sega	9
Alex Kidd	Sega	10
Alien Crush	Turbo Grafx	10
Alien Storm	Sega	7
Alien 3	Megadrive	13
Alien 3	Sega	13
Aliens	Super Nintendo	10
Alisio Dragoon	Megadrive	10
Altered Beast	Sega	6
All Star Challenge	Game Boy	5
Alleway	Game Boy	7
American Football	Megadrive	1
APB	Lynx	1
Aquatic Games	Megadrive	14
Arch Rivals	Megadrive	13
Arrow Flash	Megadrive	1
Asterix	Sega	6
Awesome Golf	Lynx	5
Ax The Battler	Game Gear	8
Back to the Future. Parte III	Sega	11
Bart vs. The Space M.	NES	2
Bart vs. the World	NES	15
Bart's Nightmare	Super Nintendo	15
Batman	Game Boy	1
Batman	Megadrive	11
Batman Returns	Lynx	11
Batman Returns	Megadrive	15
Batman Returns	Game Gear	15
Batman Returns of the Joker	Game Boy	15
Battle Squadron	Megadrive	2
Battletoads	Game Boy	10
Bayou Billy	Nintendo	8
Bill & Ted's	Lynx	7
Blades of Steel	NES	3
Blades of Steel	Game Boy	13
Blaster Master	NES	4
Blaster Master	Game Boy	15
Blazing Lasers	Turbo Grafx	8
Blabette	Game Boy	8
Block Out	Lynx	2
Block Out	Megadrive	1
Blowout	Nintendo	12
Blue Lightning	Lynx	3
Blue Shadow	NES	1
Blue's Journey	Neo Geo	11
Bomber Man	Turbo Grafx	14
Bonanza Bros	Sega	4
Bonanza Bros	Megadrive	12
Boulder Dash	Game Boy	9
Boulder Dash	Nintendo	8
Bubble Bobble	NES	1
Bubble Bobble 2	Nintendo	7
Bugs Bunny C. Castle	Game Boy	12
Bulls vs Lakers and the NBA...	Megadrive	15
Burai Fighter Deluxe	Game Boy	5
Burbujas al viento	Game Boy	9
Burning Force	Megadrive	8
Buster Douglas Boxing	Megadrive	2
California Games	Lynx	4
California Games	Megadrive	7
Captain Planet	Nintendo	10
Captain Skyhawk	NES	6
Carmen Sandiego	Megadrive	9

JUEGO	CONSOLA	Nº
Castelian	NES	15
Castle of Illusion	Megadrive	8
Castlevania Adventure	Game Boy	7
Castlevania II	Game Boy	12
Corporation	Megadrive	14
Crystal Mines II	Lynx	10
Cyber Cap	Megadrive	12
Championship of Europe	Sega	9
Championship	Nintendo	8
Chakan: the forever man	Game Gear	15
Checkered Flag	Lynx	1
Chip'n Dale	Nintendo	10
Chip's Challenge	Lynx	6
Choplifter 2	Game Boy	3
Chuck Rock	Sega	11
Chuck Rock	Megadrive	12
Chuck Rock	Game Gear	13
D. Robinson's S. Court	Megadrive	12
Danan	Sega	5
Days of Thunder	NES	3
Decap Attack	Megadrive	5
Defenders of Dynatron City	Nintendo	13
Desafio Total	NES	5
Desert Strike	Megadrive	10
Devilish	Game Gear	11
Dick Tracy	Megadrive	4
Dinomite Duke	Megadrive	1
DJ Boy	Megadrive	10
Donkey Kong	NES	1
Double Dragon	Game Boy	6
Double Dragon II	Game Boy	7
Double Dragon II	NES	3
Double Dragon III	Nintendo	14
Dr. Franken	Game Boy	13
Dr. Mario	Game Boy	2
Dragon Crystal	Game Gear	2
Dragon Spirit	Turbo Grafx	10
Dragon's Fury	Joe & Mac	14
Dragon's Lair	Game Boy	6
Dragon's Lair	Nintendo	7
Dynablaster	Game Boy	7
Electrocap	Lynx	1
Elevator Action	Game Boy	7
Enduro Racer	Sega	4
Escape from camp D.	Game Boy	9
European Club Soccer	Megadrive	14
Evander Holyfield's Boxing	Megadrive	15
F-1 Exhaust Heat	Super Nintendo	15
F-22 Interceptor	Megadrive	9
F-Zero	Super Nintendo	10
Factory Ponie	Game Gear	4
Fantasia	Megadrive	3
Fantasy Zone	Game Gear	8
Fatal Fury	Neo Geo	10
Fatal Rewind	Megadrive	7
Final Fight	Super Nintendo	13
Fire & Forget 2	Sega	3
Fire Shark	Megadrive	10
Forgotten Worlds	Megadrive	4
Forgotten Worlds	Sega	1
Fortified Zone	Game Boy	7
Four Players Tennis	Nintendo	12
G-Loc	Sega	8
Gain Ground	Megadrive	1
Galaxy Force	Sega	2
Galaxy Force	Megadrive	10
Gargoyle's Quest	Game Boy	5
Gates of Zendocon	Lynx	2

JUEGO	CONSOLA	Nº
Gauntlet	NES	3
Gauntlet	Sega	1
Gauntlet III	Lynx	7
George Foreman's	Game Gear	12
Ghostbusters II	NES	2
Ghostbusters II	Game Boy	1
Ghoul's n Ghosts	Sega	3
Ghoul's n Ghosts	Megadrive	5
Ghoul's n Ghosts	Sega	8
Ghost n Goblins	NES	1
Gaol	NES	1
Golden Axe	Sega	2
Golden Axe	Megadrive	5
Golden Axe 2	Megadrive	6
Golf	Game Boy	1
Gradius	NES	1
Greendog	Megadrive	13
Gremlins 2	Game Boy	2
Gremlins 2	Nintendo	11
Guerrilla War	Nintendo	10
Gynoug	Megadrive	9
Hard Drivin	Lynx	3
Hard Drivin	Megadrive	13
Hellfire	Megadrive	7
Hockey	Megadrive	6
Mega Holley WorstHook	Game Boy	9
Hydra	Lynx	12
Indiana Jones	Sega	2
Ironsword	NES	5
Jack Nicklaus	NES	2
Jackie Chan	Nintendo	8
Joe Montano 2	Megadrive	7
Joe Montano Football	Sega	1
Joe Montano Football	Game Gear	5
Joe & Mac	Nintendo	13
Joe & Mac	Super Nintendo	15
Jordan vs Bird	Megadrive	12
Jordan vs Bird	Game Boy	13
Keith C. in Alpha Zone	Turbo Grafx	11
Kick Off	NES	6
Kid Chameleon	Megadrive	7
King of the Monsters	Neo Geo	15
Kirby's Dream Land	Game Boy	14
Klax	Lynx	5
Klax	Megadrive	7
Klax	Sega	8
Krusty's Super Fun House	Super Nintendo	13
Krusty's Super Fun House	Megadrive	13
Kung Fu Master	Game Boy	9
La Caza del Oco. Rojo	Game Boy	6
La Sirenita	Nintendo	8
Laser Ghost	Sega	7
Last Resort	Neo Geo	13
Leaderboard	Game Gear	9
Lemmings	Megadrive	15
Life Force	NES	4
Line of Fire	Sega	8
Las Simpson	NES	1
Las Simpson	Game Boy	1
M-C Kids	Nintendo	13
M. Dangerous Chase	Game Boy	12
Magician Lord	Neo Geo	8
Marble Madness	Megadrive	9
Marble Madness	Game Boy	10
Marble Madness	Game Gear	12
Mario Yoshi	Game Boy	13



JUEGO	CONSOLA	Nº
Master of Darkness	Sega	15
Mega Man	Nintendo	7
Mega Man	Game Boy	8
Mega Man II	Game Boy	15
Mega Man 3	Nintendo	8
Mercs	Megadrive	5
Mercs	Sega	5
Mickey M. Castle of I.	Game Gear	5
Mickey Mouse	Game Boy	15
Mision Imposible	NES	6
Mission Impossible	Nintendo	11
Moonwalker	Megadrive	5
Motocross Maniacs	Game Boy	1
Ms. Pac-Man	Sega	13
Mutation Nation	Neo Geo	14
N.E.S. Double Dribble	NES	1
Nam 1975	Neo Geo	12
Navy Seals	Game Boy	7
Némesis	Game Boy	12
NES Open Tourn. Golf	Nintendo	14
New Ghostbusters II	Nintendo	12
New Zealand Story	Sega	12
NHLPA Hockey	Megadrive	15
Ninja Gaiden	Game Gear	7
Ninja Gaiden	Lynx	1
Ninja Gaiden	Sega	12
Ninja Spirit	Turbo Grafx	11
Narte y Sur	Nintendo	10
Olympic Gold	Sega	9
Olympic Gold	Megadrive	9
Olympic Gold	Game Gear	9
Olympic Gold	Megadrive	8
Olympic Gold	Sega	8
Olympic Gold	Game Gear	8
Operation Wolf	Turbo Grafx	13
Out Run	Game Gear	3
Out Run	Megadrive	4
Out Run Eurapa	Sega	4
Pacland	Lynx	1
Pac-Man	Game Boy	12
Pacmania	Sega	1
Pacmania	Megadrive	13
Paperboy	Game Boy	3
Paperboy	Sega	1
Paperboy	Lynx	5
Paperboy	Megadrive	10
Paperboy 2	Game Boy	10
Paperboy 2	Super Nintendo	12
Pata Aventuras	Game Boy	1
Penga	Megadrive	8
PC Kid 2	Turbo Grafx	12
Phelios	Megadrive	8
Pit Fighter	Megadrive	10
Papeye 2	Game Boy	14
Papils	Game Gear	14
Papulaus	Sega	3
Pawer Blade	NES	6
Predator 2	Megadrive	15
Prince of Persia	Sega	13
Prince of Persia	Game Gear	14
Prisoners of War	Nintendo	9
Prabotector	Game Boy	11
Psychic World	Game Gear	2
Put & Putter	Game Gear	5
Put & Putter	Sega	11
Quackshot	Megadrive	7
R-Type	Turbo Grafx	9
R-Type	Sega	1
R-Type	Game Boy	8
Rad Gravity	Nintendo	9
Raiden	Turbo Grafx	14
Rampage	Lynx	3
Rampart	Lynx	12
Rostan	Sega	1
Rescue: E. Mission	Nintendo	12
Revenge of the Gator	Game Boy	4
Road Blasters	Lynx	1
Road Rash	Megadrive	3
Rabo Army	Neo Geo	9
Rabocod	Megadrive	7
Robocop	Game Boy	4
Rabocap 2	NES	6
Rabocap 2	Game Boy	11
Rabocap 3	Super Nintendo	14
Rabotran	Lynx	8

JUEGO	CONSOLA	Nº
Rocketeer	Nintendo	8
Rocketeer	Sega	8
Rager Rabbit	Game Boy	8
Rager Rabbit	Nintendo	8
Ruedas de Fuego	Game Gear	1
Rygar	Lynx	1
Sagaia	Sega	9
Scrapyard dog	Lynx	6
Shadow Dancer	Megadrive	3
Shadow Dancer	Sega	4
Shadow of the Beast	Megadrive	5
Shadow of the Beast	Sega	5
Shadow of the Beast	Lynx	14
Shadow Warriors	NES	1
Shadow Warriors	Game Boy	8
Shadow Warriors II	Nintendo	15
Shanghai	Sega	1
Shinobi	Game Gear	11
Slider	Game Gear	7
Slime World	Lynx	3
Smash TV	Nintendo	14
Smash TV	Sega	14
Snake Rattle & Ral	NES	6
Sneaky Snakes	Game Boy	13
Snaapy's Magic Shaw	Game Boy	14
Snow Brothers	Game Boy	13
Soccer Brawl	Neo Geo	12
Solar Jetman	Nintendo	7
Solar Striker	Game Boy	3
Sola en casa	Nintendo	8
Sola en casa	Super Nintendo	8
Sola en casa	Game Boy	8
Solaman's Club	Game Boy	5
Solaman's Key	Nintendo	14
Salslice	Nintendo	9
Sanic	Game Gear	6
Sanic	Megadrive	1
Sanic	Sega	2
Sonic 2	Megadrive	14
Sonic 2	Sega	15
Space Harrier	Game Gear	3
Speedball	Sega	1
Speedball	Megadrive	13
Spider Man	Sega	1
Spider Man	Game Gear	12
Spider Man 2	Game Boy	15
Splatterhouse 2	Megadrive	14
Star Trek	Game Boy	14
Star Wars	NES	4
Steel Empire	Megadrive	14
Street Fighter II	Super Nintendo	14
Street Gangs	NES	15
Streets of Rage	Megadrive	2
Streets of Rage	Game Gear	15
Strider	Sega	2
Strider	Megadrive	6
Stun Runner	Lynx	4
Submarine Attack	Sega	2
Summer Games	Sega	6
Super Adventure Island	Super Nintendo	15
Super Castlevania IV	Super Nintendo	12
Super Ghouls'n Ghosts	Super Nintendo	13
Super Hunchback	Game Boy	12
Super Kick Off	Game Boy	7
Super Kick Off	Sega	2
Super Kick Off	Game Gear	10
Super Maria 2	NES	5
Super Maria Bras. 3	NES	2
Super Mario Kart	Super Nintendo	15
Super Mario Land	Game Boy	3
Super Mario Land	Game Gear	7
Super Mario Land 2	Game Boy	15
Super Mario World	Super Nintendo	10
Super Manaco GP	Megadrive	3
Super Manaco GP II	Sega	10
Super Manaco GP II	Megadrive	11
Super Off Road	Game Gear	14
Super Probotector	NES	5
Super Probotector	Super Nintendo	14
Super R.C. Pro-Am	Game Boy	9
Super Skweek	Lynx	11
Super Smash T.V.	Super Nintendo	12
Super Soccer	Super Nintendo	10
Super Space Invaders	Sega	12
Super Spike Valleyball	NES	1

JUEGO	CONSOLA	Nº
Super Spy Hunter	Nintendo	9
Super Tennis	Super Nintendo	11
Super Thunder Blade	Megadrive	6
Super Tartugas Ninja	Super Nintendo	12
Super Wrestlemania	Super Nintendo	12
Sweek	Lynx	7
Sword Master	NES	15
Talespin	Turbo Grafx	15
Tazmania	Megadrive	11
Tazmania	Game Gear	13
Tazmania	Sega	14
Tennis	Game Boy	1
Tennis Ace	Sega	1
Terminator	Megadrive	12
Terminator	Sega	12
Terminator 2	NES	13
Terminator 2	Game Boy	2
The Addams Family	Nintendo	13
The Addams Family	Super Nintendo	11
The Addams Family	Game Boy	11
The Adventure Island II	Nintendo	14
The Blues Brothers	Nintendo	15
The Chessmaster	Game Gear	9
The Chessmaster	Nintendo	9
The Chessmaster	Super Nintendo	11
The Dream Master	Nintendo	8
The Empire Strikes Back	Nintendo	14
The Flinstanes	Sega	7
The Flinstanes	Nintendo	12
The Hunt for Red Oct.	Game Boy	5
The Inmortal	Megadrive	8
The Legend of Galahad	Megadrive	15
The Lucky Dime Caper	Game Gear	7
The Lucky Dime Caper	Sega	6
The Newzealand Story	NES	6
The Newzealand Story	Nintendo	7
The Simpsons Bart vs...	Megadrive	13
The Simpsons Bart vs...	Game Boy	14
The Simpsons Bart vs...	Sega	14
Thrash Rally	Neo Geo	9
Thunder Force III	Megadrive	2
Tiny Toon	Game Boy	12
Toe Jam & Earl	Megadrive	4
Taki	Megadrive	8
Taki	Lynx	9
Taki Gaing Ape Spit	Megadrive	7
Tam & Jerry	Sega	14
Tap Gun	NES	2
Tartugos Ninja	NES	1
Tartugos Ninja	Game Boy	1
Tauchdown	Megadrive	9
Tournament Cyberball	Lynx	5
Track & Field	Game Boy	14
Track & Field in Barcelona	Nintendo	11
Trivial Pursuit	Sega	15
Trag!	Nintendo	14
Truxton	Megadrive	1
Turbo Out Run	Megadrive	10
Turbo Racing	NES	4
Turbo Sub	Lynx	3
Turtles 2	Nintendo	11
Turtles II	Game Boy	11
Turtles in Time	Sega	14
Turrican	Megadrive	4
Turrican	Game Boy	12
Twa Crude Dudes	Megadrive	15
U-fauria	Game Boy	12
U.N. Squadron	Super Nintendo	13
Victory Run	Turbo Grafx	10
Vigilante	Sega	5
Vigilante	Turbo Grafx	9
Viking Child	Lynx	4
War birds	Lynx	2
Willow	Nintendo	7
Wimbledon Tennis	Sega	12
Winter Challenge	Megadrive	8
Wonder Boy	Megadrive	9
Wonder Boy	Game Gear	10
Wonder Boy 3	Sega	12
Woody Pap	Game Gear	4
World Class Leaderb.	Sega	3
World Champ	Nintendo	10
World of Illusion	Megadrive	15
Wrestle War	Megadrive	3
Wrestlemania	NES	4
WWF Superstars	Game Boy	4
WWF Superstars 2	Game Boy	15
WWF Wrestling C.	NES	3
Xenon 2	Sega	7
Xybots	Lynx	7
Zany Golf	Megadrive	3
Zarlor	Lynx	8
Zero Wing	Megadrive	11
Zoom	Megadrive	1



950 Ptas.



¡Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadernada!

Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama al teléfono: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

La Gran Ocasión

INTERCAMBIO

INTERCAMBIO juego «Mario Lemieux Hockey» de Megadrive. Preguntar por Toni Costa. Muchas gracias. TF:93-8890588.

INTERCAMBIO el juego «After Burner», a ser posible por el «Asterix» o por el «Wonder Boy 3». Preguntar por Abraham. Podéis llamar al 91-6094616.

CAMBIO juegos de Megadrive como: «Moonwalker», «Fatal Rewind», «Joe Jam and Earl», «Forgotten Worlds», «Spiderman», «Fantasía», «Strider» etc, por otros de igual calidad. Preguntar por Félix Martínez. TF:968-578465.

TENGO el juego de Super Nintendo «Super R-Type». Me gustaría cambiarlo por el «F-Zero» Gracias. Preguntar por Marc Vela. TF:972-241629.

CAMBIO un cartucho que incluye varios juegos: «Dragon Slayer», «Pitman» y «Billio» por «Terminator 2». Preguntar por Jaume Martorell. TF:971-468241.

TENGO una Super Nintendo con los juegos: «Ghost'n Ghouls» y «Robocop 3». Me gustaría cambiarlos durante una temporada por otros juegos de Super Nintendo. Preguntar por Iván Tirado. TF:93-8371009.

CAMBIO el juego: «Carmen San Diego» de Megadrive por el «Spenball 2», «Taz-Mania» «Greendog», o «European Club Soccer». Sólo

residentes en Valencia. Preguntar por José Crespo. TF:96-3719761.

TENGO una Megadrive y quiero cambiar juegos. Tengo el «Truxton», «Fantasía» y el «Sonic». Me gustaría juegos de acción. Preguntar por Agustín Cánovas. TF:93-7782224. Llamar a partir de las 15:00 horas.

INTERCAMBIO dos mandos de Megadrive sin cable y el «Merces» por un juego de novedad o por dinero. Preguntar por Arturo. TF:91-7159523.

CAMBIO juegos de Super Nintendo. Ahora tengo el «Joe and Marc» y el «Final Fight». Los intercambio por cualquier otro, menos el «Turtles IV» o el «Castlevania IV». Preguntar por Jose Luis López. TF: 91-7333799.

VENTAS

VENDO Game Boy nuevo (dos meses de uso) por sólo 8.000 ptas. Regalo algunas revistas de consolas, o cambio por Megadrive (+5.000) o Super Nes (+7.000 pesetas). Preguntar por Jesús M^a Torreblanca. TF: 952-2341163.

VENDO juegos: «Taz-Mania» y «Shadow Dancer» por 8.900 pesetas los dos. Llamad al 93-7173577 y preguntar por Diego Carlos Gandía.

VENDO consola NES casi nueva, con los juegos: «Super Mario 3», «Ghost'n Goblins», «Double Dragon II», «Tortugas Ninja 2» y «Gauntlet II». 25.000 pe-

setas a discutir. Preguntar por Eduardo. TF: 91-7669739.

VENDO «Gradius», «Life Force», «Super Mario 2», «Pro-Ammach Rider», «Mega Man», «Robowarrior», «Metroid Trojan», «Simon's Quest», «Ghost'n Goblins», «Section Z» y «Gun Smoke». 3.000 pesetas cada uno. C/V Nintendo. Preguntar por Jose Antonio Silva. TF: 95-5707167.

VENDO Lynx II de 3 meses con los juegos «California Games» y «Blue Lightning», por 20.000 pesetas, incluido el adaptador a la red. Preguntar por Luis Felipe Cruz. TF: 91-6143194.

VENDO consola Master System con dos Pads (control Stick y control Pad) más los juegos: «Alex Kidd in Miracle World», «Ninja Gaiden», «Shadow of the Beast» y «Super Kick Off» (está sin instrucciones), por sólo 16.000 pesetas. Llamar al 91-7191362 y preguntar por Bruno.

VENDO juegos de Megadrive: «Dick Tracy» (4.000 pesetas), «Golden Axe II» (4.500 pesetas), «Ea Hockey» (5.000 pesetas) y «Taz-Mania» (5.000 pesetas). Preguntar por Pedro Javier Galmés. TF:971-291969.

VENDO consola Atari 7800 sin estrenar por 5000 pesetas, con un juego en la memoria. Preguntar por Vanessa Andrés García. TF: 91-5652926 o 91-4693654.

VENDO consola Solidex (compatible Nes). Cartucho con 52 juegos por

10.500 pesetas. También vendo cartucho «Gauntlet II» de Nintendo por 5.000 pesetas. Interesados llamar al 977-363551. Preguntar por Egon Wiehoff.

VENDO Master System II completa con los juegos: «Alex Kidd», «Transbot» y «Galaxy Force» por 13.000 pesetas. Preguntar por Maria José Merino. TF:941-259818.

DESEO VENDER el cartucho «Budokan» de Sega Megadrive por 6.900 pesetas. Preguntar por Santiago Ramírez. TF:976-526393.

COMPRA

DESEARIA COMPRAR una Game Gear que estuviera en buenas condiciones y a un buen precio. Un saludo y gracias. Preguntar por Alvaro Errasquín. TF: 91-4787092.

COMPRO el juego «Taz-Mania» para Master System II por 3.000 pesetas. Preguntar por Oscar Montiel. TF:93-8051873.

COMPRO Megadrive con algunos juegos. Todo debe estar en buenas condiciones. Preguntar por Jose Luis González. TF:95-318278.

COMPRARIA juegos Sega Megadrive. Preferentemente de deportes (en especial «PGA Tour Golf», «Hockey», etc). TF:98-5368074. A partir de las 20:00 horas. Nacho.

ME LLAMO Miguel y me interesaría comprar jue-

gos de la Nintendo a buen precio, especialmente de coches o de golf, pero no importa mucho. Llamar al 976-327303.

COMPRO consola Megadrive. Precio a convenir. TF:93-2032885. Preguntar por Nacho y llamar días laborables por la tarde.

QUISIERA contactar con vendedores de Sega. Escribir a Avda. España n^o 11, 3^o-B. Fuenlabrada. 28940 (Madrid). Thanks por every. Good. Adiós. Preguntar por Miguel Angel. TF:91-6068463.

QUIERO que me traigan el adaptador universal de Super Nintendo, que vale 3.900 pesetas, a pagar contra reembolso. Preguntar por Manuel Contreras. TF:93-4227725.

COMPRO consola tipo Nintendo. El precio no debe ser más alto que el legal (9.200 pesetas). Adiós y gracias. Llamar a Gorka Igor. TF:94-228451.

DESEARIA comprar Super Nintendo o Master System, siempre que estén las dos consolas a buen precio. Gracias y un saludo. Preguntar por Juan Antonio. TF:972-351910.

VARIOS

ME GUSTARIA vender el «Double Dragon II» de Nintendo y hacer un club de consolegas. Gracias por leerlo. Preguntar por Pablo Fernández. TF:983-332808.

LA ÚNICA REVISTA EN EL MUNDO CON 2 DISCOS DE ALTA DENSIDAD

Para jugar en serio

QUEREMOS EMPEZAR EL AÑO CON BUEN PIE. Y CREEMOS QUE NADA MÁS APROPIADO PARA ELLO QUE INCLUIR, EN NUESTROS DISCOS DE PORTADA, LAS MEJORES DEMOS JUGABLES QUE EXISTEN PARA PC EN ESTE MOMENTO:

ALONE IN THE DARK,
LUIGI & SPAGHETTI,
THE LEGEND OF
KYRANDIA, DISNEY
ANIMATION STUDIO,
CAMPAIGN, CRAZY
CARS III Y JOE & MAC
CAVEMAN NINJA.
¡SIETE MAGNÍFICAS
DEMOS QUE NO TE
PUEDES PERDER!



¡Ya a la venta el número 3!

La Gran Ocasión

VENDO pistola light phaser y juego «Operation Wolf» de Master System II por 6.000 pesetas, o cambio por un juego que resulte equivalente. Llamar tardes. Precio discutible. Preguntar por Gonzalo Arroyo. TF: 91-8456888.

VENDO O CAMBIO consola Nintendo Super Set con seis juegos. Está valorada en 45.000 pesetas y la vendo por 29.000 pesetas. Debéis preguntar por Manuel Merino. TF: 91-6834415.

VENDO O CAMBIO Lynx II con adaptador a la red y los juegos «Blue Lighting» y «California Games». Quisiera cambiarlos por Game Gear o Nes con algunos juegos. Preguntar por Luis Felipe en el teléfono 91-6143194.

QUIERO HACER un intercambio, y es el de cambiar una cinta de la Game Boy de 16 juegos. También quiero formar clubs para hacer trucos

de los juegos. Preguntar por David. Podéis llamar los días laborables por la tarde. TF: 91-4695972.

ME GUSTARIA contactar con valencianos que tengan los juegos: «Revenge of Shinobi», «Spiderman», «Kid Chameleon» u otros juegos diferentes para la Megadrive. Preguntar por Simón Maeso. TF: 96-3717826.

VENDO O CAMBIO el juego «Super R-Type» de Super Nintendo. Se encuentra en perfecto estado. Interesados llamar al 958-205171. Preguntar por Nicolás Hernández.

ME GUSTARIA intercambiar algunos juegos de Game Gear, Megadrive, Master System, Game Boy y Nintendo. También compro de Mega. A ser posible con chicos y chicas de Pontevedra y Ferrol. Preguntar por Luis Gabriel García. TF: 981-384462.

CAMBIO O VENDO los siguientes juegos de Master System: «Rambo 3», «Aztec» y «Rescue Mission». Cambio, si es posible, por «Sonic», «Spiderman» o «Ninja Gaiden». Llamar tardes al 986-233029. Preguntar por Marcial Agra.

DESEO intercambiar o vender los siguientes juegos de la Nes: «Ghost'n Goblins», «Batman» y «Soccer». Preguntar por Joaquín Pérez. Muchas gracias por el interés. TF: 95-4780366.

CLUBS

QUIERO hacer un club Megadrivero. Todos debéis mandar una carta y recibiréis vuestro carnet con el número de asociado. Es totalmente gratis. Preguntar por Juan Carlos Artcho. TF: 91-6167492.

DESEARIA formar club con poseedores de Sega

Megadrive, a ser posible de Sevilla. Prometo responder. Escribid pronto. Gracias. Preguntar por Eduardo García. TF: 95-581578.

ME GUSTARIA crear o formar parte de un club para los que tienen una Game Gear y no saben con quién hablar ni poder intercambiar los juegos. Preguntar por Manuel Casanova. TF: 93-5734744.

QUISIERA conocer consolegas y clubes de Sega Master System II. Sólo de la provincia de Alicante. Preguntar por Víctor Ortega. TF: 96-5124345.

SI ERES de Badalona, tienes una Megadrive o un Pc y te animas, podríamos formar una revista de videojuegos. Llamar los días laborables de 19:30 a 20:45. Preguntar por Sergio Reyner. TF: 93-3987474.

ME GUSTARIA intercambiar trucos entre chi-

cos y chicas que tengan una Game Gear, ya que tengo varios juegos parados sin saber qué hacer. Muchas gracias. ESCRIBE.

AMIGOS SuperNintenderos. Podríamos formar un club para cambiar juegos, intercambiar trucos, sortear juegos, hacer carnets, charlar sobre juegos... ¿quieres? ¡Llamadme! Preguntar por Jose Miguel. TF: 96-5551929.

DESEARIA formar un club en Sevilla compuesto por usuarios de Super Nintendo. Interesados llamar al teléfono 95-5614434. Preguntar por Rafael López.

SI TIENES una Megadrive o un Master System, apúntate al club Shinobic donde podrás cambiar y comprar juegos. Envía sello para respuesta. Te esperamos. Preguntar por Gregorio Jiménez. TF: 93-6586660.

LA GRAN OCASIÓN

☐ COMPRA

☐ INTERCAMBIO

☐ VENTA

☐ CLUBS

☐ VARIOS

T E X T O :

NOMBRE Y APELLIDOS

DOMICILIO

C.P. LOCALIDAD

PROVINCIA.....

TLF.....

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ Los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: «La Gran Ocasión». • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia del cupón. • Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que se admitirán anuncios de carácter comercial.

TUS JUEGOS FAVORITOS

**NUEVO
EN ESPAÑA**

¡¡¡EN RELOJ!!!

**Es la hora de jugar
al Tetris, al Super Mario o al Zelda en cualquier parte...**

**¡Pídenoslo,
y te lo enviaremos
por correo
HOY MISMO!**

**¡AYUDA A LINK
A MATAR AL
DRAGON DE LA
GRUTA!**

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales
de envío

Hora, despertador y juego Zelda
(4 niveles y 4 grutas diferentes).
Incorpora 9 sonidos distintos,
(se pueden desconectar),
marcador de máxima
puntuación.
Instrucciones
en castellano
y pila.

**¡PON A
PRUEBA TU
COCO!**

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de
envío

Hora,
y juego Tetris
(varios niveles
de dificultad).
Incorpora 8 sonidos
diferentes,
marcador de
máxima
puntuación.
Instrucciones en
castellano y pila.

Hora, despertador
y juego Super
Mario Bros.
(4 niveles).
Incorpora 13
sonidos diferentes,
(se pueden
desconectar),
marcador de máxima
puntuación, instrucciones
en castellano y pila.

**¡RESCATA
A LA
PRINCESA!**

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales
de envío

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ☐ Reloj Tetris.....P.V.P. 3.950 ptas.
☐ Reloj Super Mario BrosP.V.P. 3.950 ptas.
☐ Reloj ZeldaP.V.P. 3.950 ptas.

NOMBRE.....APELLIDOS.....
DOMICILIO.....LOCALIDAD.....
PROVINCIA.....CODIGO POSTAL.....TELEFONO.....

Forma de pago:

- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº.....
☐ Contra reembolso
☐ Tarjeta de crédito VISA nº
Fecha de caducidad de la tarjeta.....
Titular de la tarjeta (si es distinto).....

Fecha y firma:

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64
de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Pensado para pensar. La mayoría de nuestros lectores habrán oído hablar de títulos como Monkey Island o Larry. Estos juegos, superfamosos en el mundo de los ordenadores, pertenecen a un género que, sin embargo, ha tenido poca aceptación hasta el momento en el mundo de las consolas. Se trata del género denominado aventura gráfica, en el cual el elemento principal a explotar por el jugador es el de la estrategia.

Si eres un seguidor de estos juegos adecuados para desarrollar la inteligencia y te gustaría tener un cartucho que contuviera alguno de ellos para tu Nintendo, estás de enhorabuena, pues Maniac Mansion es una aventura gráfica.

Su contenido ya será explicado en posteriores números con detenimiento, pero se puede adelantar que sorprenderá a más de uno.

Un juego, en definitiva, pensado para aquellos que, cansados de machacar el

botón de disparo del joy-pad, estén buscando algo diferente que les obligue a poner en marcha sus neuronas.



GAME BOY



El sucesor de Turricon. Aunque el género de juegos basados en los disparos a diestro y siniestro está actualmente dominado por el célebre Turricon, este nuevo Universal Soldier viene con la fama de tener tanta calidad como aquél. En él encarnarás a un soldado que, al viejo estilo de Rambo, deberá recorrer a pie un enorme mapeado repleto de enemigos. Para ello, contará con un arma que ya causara un gran impacto en Turricon: una especie de lanzallamas que, controlado mediante el joy-pad, podrá disparar en todas las direcciones para arrasar a los villanos que se pongan a su alcance.

No cabe duda que las expectativas que puede despertar este juego en los aficionados a aniquilar a todo bicho viviente que le



maniac mansion

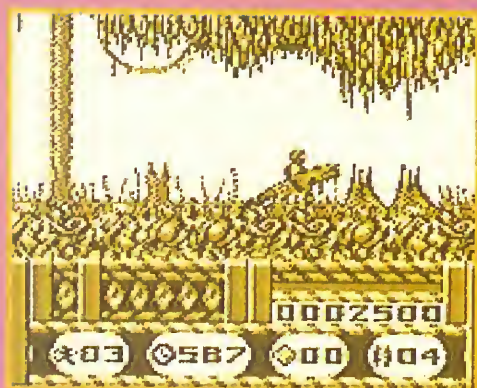
universal soldier

turbo challenge



Pilota tu propio Lotus. Los motores de nuestra Mega Drive volverán a rugir con la llegada al mundo consolero de este cartucho. Esta vez, además, con la posibilidad de disputar carreras de dos pilotos al mismo tiempo, a los

mandos de un veloz Lotus. Si no has tenido la suerte de nacer millonario, pero tu economía te permite comprarte un cartucho, aquí tendrás una buena oportunidad de ponerte al volante de todo un "cochazo".



salga al paso (en la pantalla, claro está) serán grandes. Pero, para saber algo más sobre este shoot'em up deberán esperarse al próximo mes. Confiamos en que la espera se haga lo más corta posible, y que no sea en vano.

¿Qué monstruo prefieres?

Si eres un amante de las máquinas recreativas, probablemente te acordarás de un cartucho cuyo nombre era King of the Monsters perteneciente a Neo Geo. Ahora, cuando dicha factoría ya ha sacado a la luz una segunda versión del juego, es el momento en que el susodicho título ha hecho su aparición en la consola Super Nintendo de la mano de Takara. En este

juego, tendrás la oportunidad de realizar algo que quizás hayas soñado muchas veces: luchar cuerpo a cuerpo con una serie de gigantescos seres espantosos. Para ello, podrás elegir entre cuatro enormes especímenes, cada uno de los cuales tiene sus propios movimientos y características con los que deberás familiarizarte. Será una ocasión inigualable de transformarte en el Rey de los Monstruos.

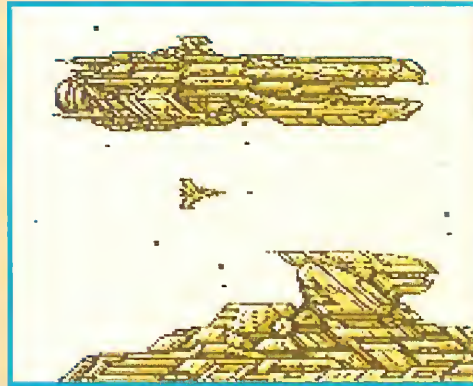


SUPERVIEW



ma

nemesis II



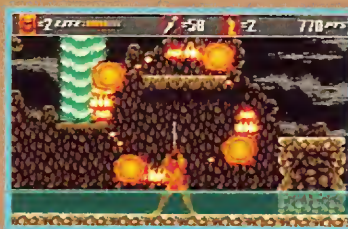
Todo un clásico. Si hay algún juego matamarcianos que merezca el adjetivo de clásico, éste es, sin duda, Némesis. Desde que este juego apareciera en las recreativas, muchos han sido los que se han visto enganchados a él o a cualquiera de sus diferentes versiones. Ahora aparece la segunda entrega de este popular título para la más pequeña consola del mercado, la Game Boy.

Su desarrollo se asemeja mucho a su producto antecesor y a la mayoría de los denominados matamarcianos. Te verás sumergido en un espacio plagado de enemigos y habrás de ir superando diversas fases, teniendo en cuenta que al final de cada una te espera una gigantesca nave enemiga. Si te gustan los matamarcianos y no has encontrado todavía uno para tu Game Boy que colme todas tus aspiraciones, mantente "al loro", pues este cartucho promete.

La leyenda de una espada mágica. Una vez más, los poseedores de la Super Nintendo van a tener la oportunidad, dentro de muy poquito tiempo, de disponer de una versión de una recreativa de Capcom. Esta vez el título versionado no es otro que "Magic Sword", y aunque sus diferencias con la recreativa son importantes, se trata de un juego interesante. Para que os hagáis una idea, si no habéis visto la recreativa de la que procede, se podría decir que es una mezcla entre "Golden Axe" y "Ghouls'n Ghosts", con un desarrollo absolutamente horizontal. En él representaremos el papel de un bárbaro provisto de una espada mágica (qué extraño, ¿verdad?), que se irá encontrando en su camino con una larga lista de personajes. Todo ello



shinobi II



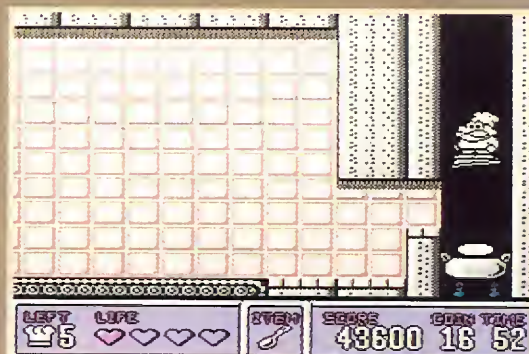
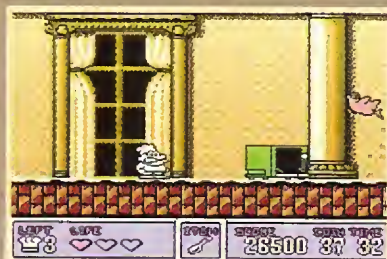
El regreso de un clásico. Nuestra Mega Drive está de enhorabuena, pues dentro de poco tendrá la oportunidad de poner en funcionamiento todos sus chips al servicio de un juego con gran tradición, el Shinobi. Se trata de un título cuyas dos anteriores entregas tuvieron un enorme éxito y crearon un gran número de adictos a los juegos de artes marciales. Aunque las anteriores

versiones estaban dotadas de una gran calidad, es de esperar que este nuevo cartucho pueda entusiasmar aún más a sus seguidores. Si tú eres uno de ellos, ten paciencia, porque en poco tiempo podrás volver a convertirte en un luchador audaz.

Problemas en el restaurante. Si en estos momentos te estabas disponiendo a hincarle el diente a un bocadillo o a una buena hamburguesa, yo de ti dejaría este juego para un poco más tarde. Se trata del Panic Restaurant, que saldrá al mercado en los próximos días. Un restaurante bastante peculiar, invadido de comida mutante, y que está haciendo sufrir más de la cuenta al cocinero, el simpático Cookie. Lejos de los habituales guerreros o naves espaciales, aquí tendrás que enfrentarte con los enemigos más insospechados: filetes asesinos, huevos fritos terroristas, salchichas sin piedad, cebollas sanguinarias y demás comidas animadas. Un juego que, si todo lo que tiene de original lo tiene también de calidad, no has de perderte.



compone una historia repleta de magia y leyenda, destinada a los amantes de la aventura y la acción. En un corto período de tiempo, estará dispuesta a hechizarte si dispones de una Nintendo de 16 bits.



panic restaurant



MAIL

VENTA POR CORREO

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!



URGENTE

SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!

PENINSULA Y BALEARES

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA NO LLEVAN INCLUIDOS LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADO POR LA FORMA DE PAGO

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

91 380 2892

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,3 A 14 H

FAX: (91) 380 34 49

MEGADRIIVE

MASTER SYSTEM

MEGADRIIVE

500 Pts

DESCUENTA A CADA CARTUCHO

500 Pts

WRESTLEMANIA MEGADRIIVE - 7990	TERMINATOR MEGADRIIVE - 8490 M. SYSTEM - 5990	CHUCK ROCK MEGADRIIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990	SIMPSONS MEGADRIIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990	ALIENS II MEGADRIIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990	ARCH RIVALS MEGADRIIVE - 6990	SUPER SMASH TV MEGADRIIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990	EMPIRE OF STEEL MEGADRIIVE - 8990	GREEN DOG MEGADRIIVE - 6990	DRAGON FURY MEGADRIIVE - 8990
TERMINATOR 2 MEGADRIIVE - 6990	SPLATTER HOUSE II MEGADRIIVE - 6990	NEWZEALAND STORY M. SYSTEM - 5990	HOLYFIELD BOXING MEGADRIIVE - 8490	NFL FOOTBALL MEGADRIIVE - 8490	BULLS US LAKERS MEGADRIIVE - 8990	SONIC 2 MEGADRIIVE - 7490 M. SYSTEM - 6990	TAZMANIA MEGADRIIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	BATMAN MEGADRIIVE - 6990	TALMIT'S ADVENTURE MEGADRIIVE - 6990
LEMING MEGADRIIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	SONIC MEGADRIIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	GALAXY FORCE MEGADRIIVE - 6990	ALIEN STORM MEGADRIIVE - 6490 M. SYSTEM - 5990	SPIDERMAN MEGADRIIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	GHOUL'S GHOSTS MEGADRIIVE - 8490 M. SYSTEM - 5990	MICKEY MOUSE MEGADRIIVE - 8490 M. SYSTEM - 5990	TOM AND JERRY MEGADRIIVE - 5990	SUPER MONACO MEGADRIIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	LA SIRENITA MEGADRIIVE - 6990 PROXIMAMENTE
MECKY & DONALD MEGADRIIVE - 6990	TEAM USA MEGADRIIVE - 8990	POPULOUS MEGADRIIVE - 8490 M. SYSTEM - 6990	BONANZA BROS MEGADRIIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	GALAHAD MEGADRIIVE - 7990	TALESPIN M. SYSTEM - 6990	ASTERIX M. SYSTEM - 5990	KID CHAMALEON MEGADRIIVE - 7490	JOE MONTANA MEGADRIIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	TURBO OUT RUN MEGADRIIVE - 6990
DOLPHIN MEGADRIIVE - 6990	KICK OFF M. SYSTEM - 6490	UEFA 92 M. SYSTEM - 6990	CORPORATION MEGADRIIVE - 7990	WONDER BOY MEGADRIIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	COLUMNS MEGADRIIVE - 5490 M. SYSTEM - 4990	GHOSTBUSTERS MEGADRIIVE - 6990 M. SYSTEM - 4990	ALISA DRAGON MEGADRIIVE - 6990	HEROES OF THE LANCE M. SYSTEM - 6990	BUBBLE BUBBLE M. SYSTEM - 5990
LMX ATTACK CHOPPER MEGADRIIVE - 7990	PACHAMIA M. SYSTEM - 6990	INDIANA JONES M. SYSTEM - 6990	DONALD DUCK M. SYSTEM - 5990	WRESTLE WAR MEGADRIIVE - 6990	STREETS OF RAGE MEGADRIIVE - 6990	HOME ALONE MEGADRIIVE - 6990	FANTASIA MEGADRIIVE - 7990	HOCKEY MEGADRIIVE - 8490	STREETS OF RAGE 2 MEGADRIIVE - 6990 PROXIMAMENTE
THUNDER FORCE IV MEGADRIIVE - 6990	INDIANA JONES II MEGADRIIVE - 7990	QUACK SHOT MEGADRIIVE - 6990	MASTER OF DARKNESS M. SYSTEM - 5990	SENNA MEGADRIIVE - 8990 M. SYSTEM - 6990	TOKI MEGADRIIVE - 6990	WONDER BOY MONST. W. MEGADRIIVE - 8990	ROAD RASH MEGADRIIVE - 8490	AQUATIC GAMES MEGADRIIVE - 7990	BATMAN RETURNS MEGADRIIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990
LOTUS MEGADRIIVE - 6990	KLAX MEGADRIIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	CALIFORNIA GAMES MEGADRIIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	M. LEMIEUX HOCKEY MEGADRIIVE - 6990	D.R. BASKETBALL MEGADRIIVE - 6990	OLYMPIC GOLD MEGADRIIVE - 8490 M. SYSTEM - 6990	XENON II MEGADRIIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990	NINJA GAIDEN M. SYSTEM - 5990	PRINCE OF PERSIA M. SYSTEM - 5990	JAMES POND II MEGADRIIVE - 8490
BEAST II MEGADRIIVE - 7990	PHANTASY STAR II PVP - 8490	PHANTASY STAR III PVP - 9900	SWORD OF VERMILION PVP - 8490	WARRIOR OF ROME PVP - 8490	ARCUS ODYSSEY PVP - 8490	KING'S BOUNTY PVP - 7490	RINGS OF POWER PVP - 8490	DONDE ESTA C.D.S. PVP - 7990	C.O.S. EN EL TIEMPO PVP - 8990

SEGA MEGA DRIVE

MEGADRIIVE
+ 4JUEGOS
+ 2CONTROLPAD

27.490

MEGADRIIVE
+ CONTROLPAD
+ SONIC

22.490

MEGADRIIVE
+ CONTROLPAD

18.990

Master System II

BASIC

CONALEXKID
+ CONTROLPAD

9.490

SONIC PACK

CONALEXKID
+ SONIC
+ 2CONTROLPAD

13.490

PLUS

CONALEXKID
+ CONTROLPAD
+ PISTOLA
+ OPERATION WOLF

15.990

¡ATENCIÓN!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: 380 28 92

ESTAS SON TUS TIENDAS MAIL

PROXIMA APERTURA DE NUEVOS CENTROS



Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1.
MADRID. TEL: 527 82 25



MONTERA, 32, 2º.
MADRID. TEL: 522 49 79



C. PAU CLARIS, 106
BARCELONA. TEL: 412 63 10



CENTRO COM. INDEPENDENCIA
LOCAL 100 B-2 Ultima Planta
ZARAGOZA. TEL: 21 82 71

No le des más vueltas ¡Ven al Centro!

PERIFERICOS MEGADRIE MASTER SYSTEM

ACTION CHAIR



MEGADRIE - 19900
MASTER SYSTEM - 19900

POWER BASE CONVERTER



MEGADRIE - 6490

SOFT PAK



MEGADRIE - 1695
MASTER SYSTEM - 1695

CADDY PAK



MEGADRIE - 1295
MASTER SYSTEM - 1295

PRO 1



MEGADRIE - 3875

CONTROL PAD



MEGADRIE - 2595
MASTER SYSTEM - 2595

ARCADE POWER STICK



MEGADRIE - 7900

DOS MANDOS A DISTANCIA



MEGADRIE - 5990
MASTER SYSTEM - 5990

SIGMA RAY



MEGADRIE - 3900
MASTER SYSTEM - 3900

TELEMACH 2000



MEGADRIE - 6900
M. SYSTEM - 6900

CONTROL PAD



MASTER SYSTEM - 1590

LIGHT PHASER



MASTER SYSTEM - 5990

CONTROL STICK



MASTER SYSTEM - 2590

MENACER + 6 juegos



MEGADRIE - 11900

STRIKER



MEGADRIE - 4525

GAME GEAR

BASIC



18990

MASTER GEAR CONVERTER



20900

PLUS



22490

ADAPTADOR CORRIENTE



23900

DESCUENTA
A LOS
CARTUCHOS
500
Ptas.

CARTUCHOS GAME GEAR

Aerial Assault	5190	Lemmings	5190	Solitaire Poker	5190
Alien Syndrome	5190	Mickey Mouse	5190	Sonic	5190
Ax Botler	5190	Ninja Gaiden	4590	Sonic 2	5490
Batman Returns	5190	Olympic Gold	5190	Spiderman	5190
Batman Returns	5190	Out run	5190	Street of Rage	5190
Chessmaster	5190	Out Run Europa	5190	Super Kick Off	5490
Chuck Rock	5190	Pac Man	4590	Super Monaco 2	5190
D.R. Basketball	5190	Pato Donald	5190	Super Monaco G.P.	5190
Devilish	5190	Prince of Persia	5190	Tozmania	5190
G-Lac	5190	Psychic World	4590	Terminator	5190
George Foreman Boxing	5190	Put & Putter	4590	W.C. Leaderboard	5190
Holley Wars	5190	Senna's Super Monaco	GB190	Wimbledon Tennis	5190
Indiana Jones	5190	Shinobi	5190	Wonderboy	4590
Joe Montana Futbol	5190	Shinobi II	5190	Wonderboy II	5190
Klox	5190	Slider	5190	Woody Pop	5190

PERIFERICOS GAME GEAR

SINTONIZADOR TV -1.3900	MASTER GEAR CONVERTER -2490	WIDE GEAR -2490
FUENTE ALIMENTACION -2190	GEAR TO GEAR -1990	CARGADOR BATERIAS -7990
BOLSA DE LUXE -2900	MALETIN ATTACHE -3795	PLAY AND CARRY -3195

KIT DE LIMPIEZA NAKI



GAME BOY	1975
GAME GEAR	1975
MEGADRIE	1975
SUPERNINTENDO	1975
MASTER SYSTEM II	1975
NINTENDO	1975
LYNX	1975

MAS CARTUCHOS MASTER SYSTEM

Ace of Ace	5990	Master Chess	6590
Aerial Assault	5590	Moon Walker	5990
After Burner	5990	Operation Wolf	5590
Alex Kidd in Shinobi W.	5590	Out Run Europa	6990
Alex Kidd-H. Tech W.	4990	Paperboy	6990
Altered Beast	5590	Predator II	5990
Back to the Future II	5990	R-type	5990
Battle Out Run	5990	Rastan	5590
Bomber Raid	5590	Sogaia	5590
Chose H.Q.	5590	Scramble Spirits	5590
Choplifter	4990	Shadow Dancer	5990
Cyber Shinobi	5990	Shadow of the Beast	6990
Dead Angle	5590	Shinobi	5590
Double Dragon	5590	Shooting Gallery	4990
Double Hawk	5590	Slop Shot	5590
Fire & Forget II	6990	Speedball	5990
G-Lac	5990	Submarine Attack	5990
Galaxy Force	5990	Summer Games	4990
Gauntlet	6990	Tennis Ace	5590
Golden Axe	5990	Trivial Pursuit	6990
Golfmania	6590	Vigilante	5590
Heavyweight Champ	5990	W.Class Leaderboard	6990
Impossible Mission	6990	Wanted (Pistola)	4990
Italia 90	4990	Wonder Boy	4990
Line of Fire	6590	Wonder Boy III	5590
Los Picapiedras	5990	World Games	5590
Morble Madness	5590	Xenon II	5990

OFERTAS SEGA MASTER SYSTEM

Action Fighter	1990	My Hero	2990
Aztec Adventure	1990	Rescue Mission	1990
Bank Panic	1990	Secret Command	1990
Black Belt	1990	Super Tennis	1990
Enduro Racer	1990	Teddy Boy	1990
Fantasy Zone	1990	The Ninja	1990
Global Defense	1990	Transbot	1990
Hong on	2990	World Grand Prix	1990
Kung-Fu Kid	2990		

* EXCEPTO OFERTAS

MAS CARTUCHOS MEGADRIE

688 Attack Sub	6990	Road Rush II	7490
Afterburner II	6990	Rolling Thunder II	6990
Back to the Future III	8990	S.League Baseball	6990
Bio Hazard Battle	7990	Simpsons-Krusty Fun House	7990
Buck Rogers	8490	Speed Ball II	8990
Cyberball	6990	Street Smart	7490
Desert Strike	8990	Super Volleyball	5490
Devilish	7990	Task Force Harrier	6990
F-22 Interceptor	7990	Thunderforce II	6990
Ferrari F1	7990	Toe Jam & Earl	7990
Galaxy Force II	7490	Truxton	6990
Grand Slam Tennis	6990	Twisted Flipper	7990
Gynaug	6990	Two Crue Dudes	7490
Hard Drivin's	6490	Ultimate Gix	6490
Hardball	7490	Warrior of Rome II	8990
James Bond	6990		
Joe Montana Futbol	6990	Alex Kid in E.C.	3990
Joe Montana Futbol II	7990	Arnold Palmer Golf	3990
Jordan vs Bird	8490	Buster Douglas Boxing	3990
Madden 93	7990	Golden Axe	3990
Midnight Resistance	6490	Last Battle	3990
Ms. Pacman	5990	Moon Walker	3990
Mystic Defender	6990	Revenge of Shinobi	3990
NHL 93 (Hockey)	7990	Shadow Dancer	3990
Pacmania	6990	Space Harrier II	3990
Paperboy	6990	Super Hong on	3990
PGA Golf	8490	Super Real Basket	3990
Pit Fighter	8990	Super Thunderblade	3990
Rastan Sogo II	6490	World Cup Italia 90	3990
Risky Wood	7990		

OFERTAS MEGADRIE

Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE	TITULOS PEDIDOS	PRECIO	TOTAL
APELLIDOS			
DIRECCION COMPLETA			
POBLACION			
PROVINCIA			
C.P.			
TELEFONO			
MODELO DE CONSOLA			
Nº CUENTE			
<input type="checkbox"/> NUEVO CUENTE			
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO			
		GASTOS ENVIO	250
		TOTAL	

SUPER HIGH TECH GAMES



VIDEOJUEGOS PROFESIONALES

DISPONIBLE
EN TODOS LOS CENTROS MAIL
Y TAMBIEN
EN VENTA POR CORREO





HAZ TU PÉDIDO POR TELEFONO

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,3 A 14 h

FAX: (91) 380 34 49

91 380 2892

GAME BOY COMPLEMENTOS GAME BOY

EN **MAIL**
INCLUYE:

- SUBSCRIPCION REVISTA NINTENDO
- TETRIS
- AURICULARES
- CABLE 2 JUGADORES
- PILAS
- Y LA GARANTIA MAIL

11.900



ILUMINACION- 1.950



LUPA- 1.595



ALTAVOCES- 1.895



CARRY CASE- 1.795



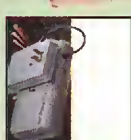
PLAY AND CARRY CASE- 2.495



MALETIN ATTACHE- 3.295



SOLAR BOY- 4.900



BATERIA NUBY- 4.995



ADAPTADOR CORRIENTE- 1.495



LIGHT BOY- 4.190



LUZ Y LUPA- 3.395



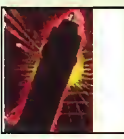
BATERIA 12 h +FUENTE- 4.995



HOLSTER KONIX- 2.295



GAME PACK- 1.395



ADAPTADOR COCHE- 1.595



MASTER PAK- 9.900



HANDY BOY- 5.990



HANDY CARRY- 890



HANDY POWER KIT- 8.790



HIP POUCH- 1.490



LOGIC 3 CARRY- 2.190

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

GAME BOY CARTUCHOS GAME BOY

SPIDERMAN 2 P.V.P. - 4990	BART VS JUGGERNAUTS P.V.P. - 4990	TRACK AND FIELD P.V.P. - 4990	VWVF SUPERSTARS 2 P.V.P. - 4990	MARIO & YOSHI P.V.P. - 3890	ROBOCOP P.V.P. - 4490	DOUBLE DRAGON 3 P.V.P. - 4990
BATMAN P.V.P. - 4900	BLUES BROTHERS P.V.P. - 4990	WORLD CUP P.V.P. - 3890	TURTLES P.V.P. - 4490	TORTUGAS NINJA II P.V.P. - 5390	ADDAMS FAMILY P.V.P. - 4990	STAR TREK P.V.P. - 4990
TRACK MEET P.V.P. - 4990	ROBOCOP II P.V.P. - 4990	GEOR. FOREMAN BOXING P.V.P. - 4990	XENON 2 P.V.P. - 5490	DR. FRANKEN P.V.P. - 4490	SNEAKY SNEAKES P.V.P. - 5390	SPEEDBALL 2 P.V.P. - 5490
SNOW BROTHERS P.V.P. - 4990	JORDAN US BIRD P.V.P. - 4400	WWF P.V.P. - 4990	SUPER KICK OFF P.V.P. - 5400	BATTLETOADS P.V.P. - 5490	POPEYE II P.V.P. - 5490	TERMINATOR 2 P.V.P. - 4990
TINY TOONS P.V.P. - 4490	HOOK P.V.P. - 4990	BUBBLE BUBBLE P.V.P. - 4900	THE SIMPSONS P.V.P. - 4990	PHANTOM MISSION P.V.P. - 5490	SUPER MARIO LAND II P.V.P. - 4990	MEGA MAN II P.V.P. - 3890

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

¡PIDELA YA!



18.900

23.900

CON EL JUEGO MARIO WORLD

31.900

CON LOS JUEGOS STREET FIGHTER II Y MARIO WORLD

CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.925
MANDO DE CONTROL	2.360
CABLE CA AUDIO VIDEO	1.690
CABLE EUROCONECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	4.900
PADDINA-1	2.990
SNPROPAD (transparente)	3.390



SUPER NINTENDO SCOPE - 8990

SUPER MARIO PAINT- 11490	ANGLER- 4525	PAD transparente- 3390	MALETIN- 4490
--------------------------	--------------	------------------------	---------------

BARTS NIGHTMARE- 9990	SUPER MARIO KART- 7490	EARTH DEFENSE FORCE - 9900	SUPER KICK OFF - 9900
THE SIMPSONS		EURO FOOTBALL CHAMP - 8990	SUPER MARIO WORLD - 7490
		KING OF THE MONSTERS - 10990	SUPER PROTECTOR - 8990
		PAPER BOY - 8490	SUPER SMASH TV - 8990
		POPULOUS - 9900	DARIUS TWIN - 9900
		RIVAL TURF - 9900	HYPER ZONE - 7900
		SIMPSON KRUSTY FUN H - 9490	LEMMINGS - 9900
		SUPER ADVENT. ISLAND - 9900	TOP GEAR - 9900

STREET FIGHTER II- 11990	DRAGON LAIR- 9990	BLAZING SKIES- 9490	SUPER GHOULS & GHOST- 7990
--------------------------	-------------------	---------------------	----------------------------

JOE & MAC- 9490	FINAL FIGHT- 9900	WWF- 9490	F1 EXHAUST HEAT- 10990
-----------------	-------------------	-----------	------------------------

SPIDERMAN/XMEN- 9990	CHESSE MASTER- 8990	U.N. SQUADRON- 9990	ZELDA- 6990
----------------------	---------------------	---------------------	-------------

TORTUGAS IV- 9490	ADDAMS FAMILY- 8990	SUPER CASTELVANIA IV- 8990	F-ZERO- 6990
-------------------	---------------------	----------------------------	--------------

ROBOCOP III- 9490	SUPER SOCCER- 6990	SUPER R-TYPE- 6990	SUPER TENNIS- 6990
-------------------	--------------------	--------------------	--------------------

MAS CARTUCHOS GAME BOY

Adventure Island	4900	Gradius	4900	Solar Strike	4190
Alleyway (ARKANOID)	4190	Grenlins 2	4900	Solomon's Club	4190
Amazing Penguin	3900	Hane Alane	4400	Super Hunch Back	4990
Asteroid	4990	In your Face Basket	3900	Super Mario Land	4990
Batman	4900	Jack Nicklaus	4900	Tennis	3890
Bill Elliot's Nascar	4400	Kirby's Dream Land	3890	The Hunt for Red October	4990
Blades of Steel	4490	Klaxx	3900	The Punisher	4400
Bomb Jack	4490	Kwirk	4190	Tom and Jerry	4900
Bugs Bunny	3890	Marble Madness	4990	Top Gun	4990
Burai Fighter de Luxe	4190	Mega man	3890	Turrican	4490
Castellan	4990	Mickey Mouse	5390	Wizaed & Warriors	3890
Castelvania	4900	Might and Magic	4900	World circuit	4900
Castelvania II	4490	Missile comand	4990		
Chase HQ	4900	Malacross Maniac	4190		
Chessmaster	3890	Navy Seals	4900		
Chapflifer II	4490	NBA 2	5400		
Dig-Dug	4990	Nemesis	4490		
Double Dribble	4400	Ninja Boy	3900		
Dr. Maria	3890	Ninja Gaiden	4400		
Dragon's Lair	4490	Pac-Man	4490		
Duck Tales	4490	Paperboy	4900		
Elevator Action	4900	Paperboy II	4990		
Fortified Zane	4900	Prince of Persia	4400		
Gauntlet II	5400	Probotector	4490		
Ghostbuster II	4990	Qix	3900		
Gadzilla	4900	Snoopy	4900		
Golf	3890	Soccermania	4900		

OFERTAS GAMEBOY

Boulder Dash	2595
Dynablaster	2595
F1 Racer	3395
Gargoyles	2595
Kung Fu Master	2595
NBA	2995
Pimball	2595
Prince of Boblete	2595
R Type	2595
Spiderman	2595
Super R.C.Pro Am	2595

• EXCEPTO OFERTAS

**ABRIMOS SABADOS TARDE
Y DOMINGOS**

250

HOBBY SHOPPING

GAME OVER

¡¡TODO EN CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS!!

SEGA, NINTENDO, NEC TURBO GRAFX,

LINX-ATARI,

NEO GEO,

NOVAC,

JUEGOS PC

¡Visítanos!

C/ Santiago Ramón y Cajal nº 7

07011 Palma de Mallorca

Tel: (971) 28 21 46



Móstoles

KING GAMES

(Video-Club Javierre)

ALQUILER, CAMBIO Y VENTA

NOVEDADES USA. TODOS LOS SISTEMAS

C/ Miguel Angel, 9. Tel: 618 89 12

Móstoles (Madrid)

1er Centro exclusivo
NEO • GEO de España
¡Por fin!

NEO • GEO a los
mejores precios
¡Llámanos!



Ultranovedades
en otras consolas
¡Soprándete!

**VALE
DESCUENTO**

CENTROS MAIL: Madrid: C/ Sta. María de la Cabeza, 1 y C/ Montera, 32.
Barcelona : C/ Pau Claris, 106. Zaragoza: Centro Independencia Local 100 B2

Este vale te supondrá un descuento de hasta 1.000 pesetas en la compra de juegos de máxima actualidad para tu consola. Sólo tienes que rellenar el cupón marcando con una cruz el juego que desees (1 juego por cupón) y enviarlo a: MAIL VXC, o presentarlo en el centro MAIL de C/ Santa María de la Cabeza, 1. 28045 Madrid, o C/ Montera 32. 2º. 28013 Madrid. Tlf: 380 28 92

¡AHORRA HASTA 1.000 PTAS.!

MAIL
VENTA POR CORREO

ESTE MES TE PROPONEMOS:

HOBBY
CONSOLAS

<input type="checkbox"/> MEGADRIVE	THUNDER FORCE IV	P.V.P. 6.990 -- 5.990 Ptas.
<input type="checkbox"/> NINTENDO	HOOK	P.V.P. 6.990 -- 5.990 Ptas
<input type="checkbox"/> SEGA MASTER SYSTEM	LEMMINGS	P.V.P. 5.990 -- 5.390 Ptas.
<input type="checkbox"/> GAME BOY	ROGER RABBIT	P.V.P. 5.490 -- 4.690 Ptas.
<input type="checkbox"/> GAME GEAR	SHINOBI II	P.V.P. 5.190 -- 4.490 Ptas.
<input type="checkbox"/> LYNX	NINJA GAIDEN	P.V.P. 5.690 -- 4.650 Ptas.
<input type="checkbox"/> SUPER NINTENDO	LEGEND OF ZELDA	P.V.P. 6.990 -- 5.990 Ptas.

Nombre.....
Apellidos.....
Dirección.....
Localidad..... Provincia.....
Teléfono..... Código Postal.....
Nº de cliente..... Cliente nuevo.....

Forma de pago: contra reembolso. Si efectúas tu pedido por correo, deberás abonar 250 ptas. de gastos de envío al recibo del mismo, pero si vas personalmente a la tienda, sólo tendrás que pagar el precio indicado.

¡LA MARCHA DE HOBBY CONSOLAS!



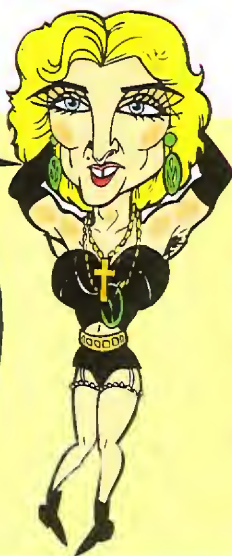
*Esto sí que es morro...
recibes los 12 números
en tu casa y te regalan
un Walkman
de Hobby Consolas
¡y todo por 3.900 ptas.!*

**GRATIS
AL SUSCRIBIRTE**

CASSETTE ESTÉREO CON AURICULARES.
Incluye clip para colgar del cinturón.
Esta oferta es válida sólo para España
y caduca el 31 de Marzo de 1993
o hasta fin de existencias.



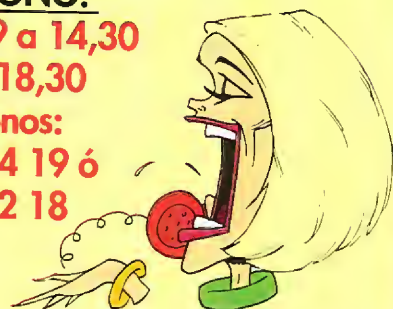
*¿Cómo
suscribirte a
Hobby Consolas
y obtener
tu regalo?*



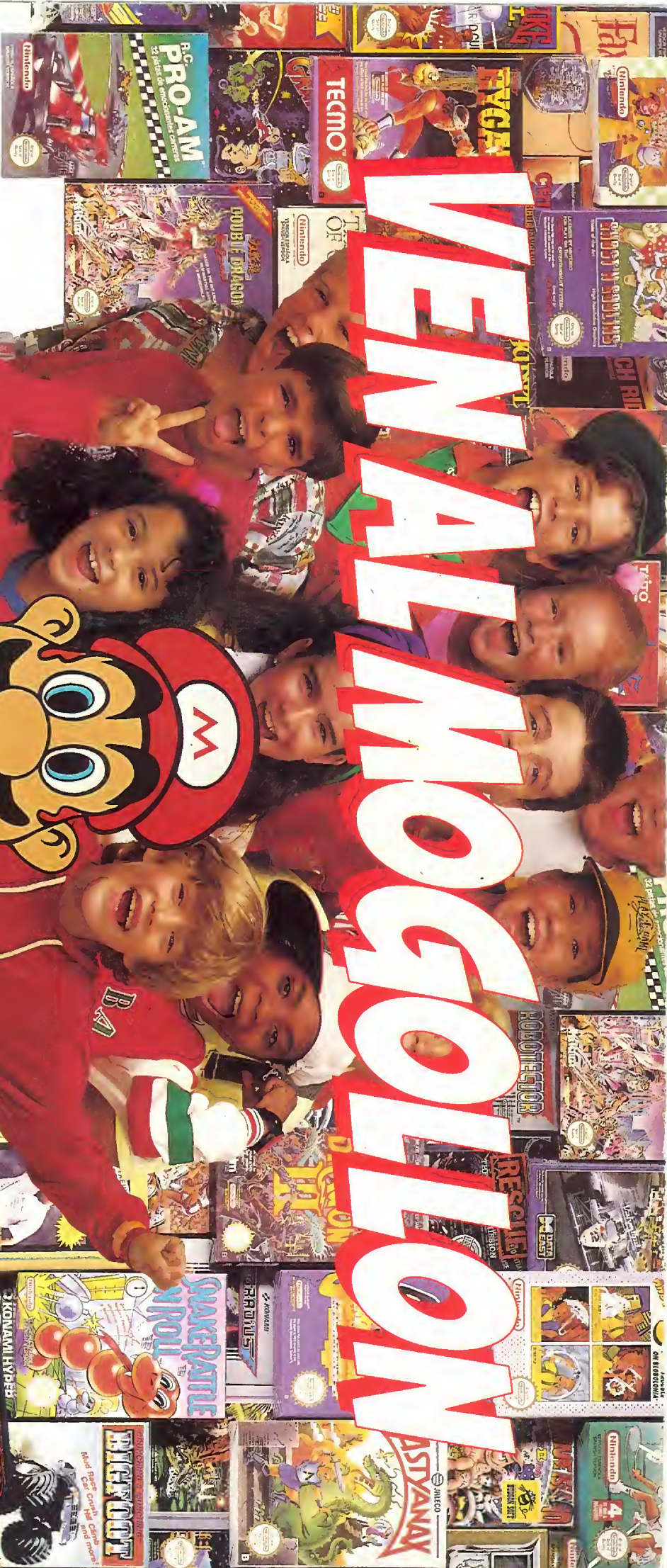
POR CORREO:
Envía el cupón
de la derecha
con todos
tus datos
por correo



POR TELÉFONO:
Llama de 9 a 14,30
y de 16 a 18,30
a los teléfonos:
(91) 654 84 19 ó
(91) 654 72 18



VEN A MOGOLLON



**MOGOLLON
DE JUEGOS.
MOGOLLON
DE COLEGAS.**

*Aquí estamos todos.
Tus personajes favoritos.
Los juegos más totales.
¿A qué esperas?*



VEN A LA NINTENDO



SPACO. S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 líneas)
FAX 803 35 76 • 803 22 45